AGB-AGFP-NHAU

GAME BOY ADVANCE™

Golden Sun™
the Lost Age

INSTRUCTION BOOKLET
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1521987 M · 08.03/Ing. [1202/HAU/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Thank you for selecting the GOLDEN SUN™: THE LOST AGE Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

© 2001 – 2003 NINTENDO / CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND CAMELOT.
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

English 4
Nederlands 64

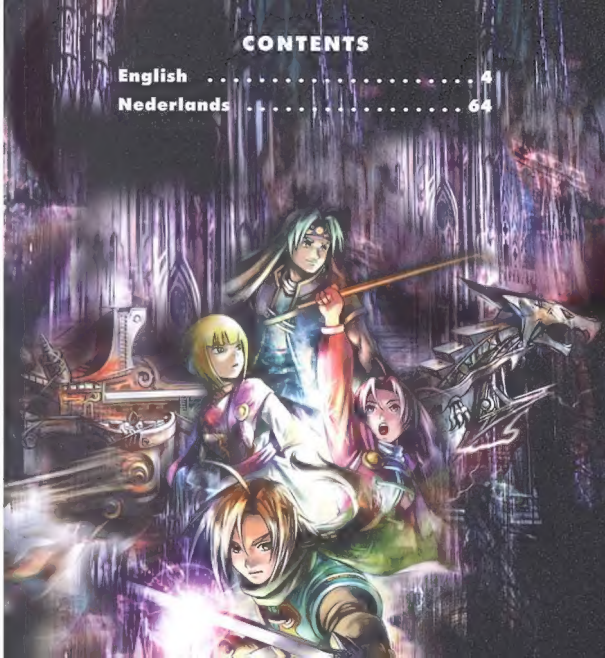


TABLE OF CONTENTS

- MASTERING THE CONTROLS 6
- BEGINNING YOUR QUEST 8

START MENU
- NEW GAME 12
- CONTINUE 12
- COPY 13
- ERASE 13
- BATTLE 13
- UPDATE 13

- THE ADEPTS 14
- DJINN – THE ELEMENTAL SPIRITS 16
- TRAVELLING THE LANDS 18

FIELD COMMANDS
- PSYNERGY 18
- DJINN 20
- ITEM 24
- STATUS 27

- CHARACTER CLASSES 31
- SHOPS, INNS, AND SANCTUMS ... 32
- THE PAUSE MENU 35
- BATTLING ENEMIES 36

PRE-BATTLE COMMANDS
- FIGHT 37
- FLEE 37
- STATUS 37

BATTLE COMMANDS
- ATTACK 38
- PSYNERGY 38
- DJINN 42
- SUMMON 44
- ITEM 47
- DEFEND 47

- ADEPTS ASSEMBLED 48
- THE BATTLE ARENA 52
- THE TALE OF THE ALCHEMY 56
- PROLOGUE FROM BOOK ONE 57
- THE PROTAGONISTS 58

ALCHEMY – THE POWER TO MANIPULATE THE BUILDING BLOCKS OF REALITY – HAS BEEN SEALED AWAY FOR GENERATIONS. THIS ANCIENT SCIENCE HAS BEEN HIDDEN DEEP WITHIN SOL SANCTUM AND PROTECTED BY THE SMALL VILLAGE OF VALE, WHICH LIES AT THE FOOT OF MT. ALEPH, HOME TO SOL SANCTUM. NOW, HOWEVER, THAT SEAL HAS BEEN BROKEN, AND THE ELEMENTAL STARS, THE JEWELS THAT CHANNEL THE POWER OF ALCHEMY, HAVE BEEN STOLEN.

STORIES TELL THAT THE MASTER OF ALCHEMY KNOWS NO LIMITS TO HIS POWER AND CAN ATTAIN EVERYTHING HIS HEART DESIRES. USING THE FOUR JEWELS, SOMEONE IS TRYING TO LIGHT THE ELEMENTAL LIGHTHOUSES AND RELEASE OF THE POWER OF ALCHEMY UPON THE WORLD OF WEYARD. THE LIGHTHOUSES OF EARTH AND WATER HAVE ALREADY BEEN LIT. NOW, A GREAT ADVENTURE ACROSS THE OPEN SEAS IN SEARCH OF THE REMAINING TWO LIGHTHOUSES BEGINS!

MASTERING THE CONTROLS

L Button

- ● Use Psynergy shortcuts (pg. 19)
- ▲ Check surroundings
- ★ Display the **Status Screen**

R Button

- ● Use Psynergy shortcuts (pg. 19)
- ▲ Display the world map (Use the ✚ Control Pad to move the cursor. To see the name of a previously visited location, point the finger to a •.)
- ★ Display the **Status Screen**

✚ Control Pad

- ● / ▲ Walk (You can also walk diagonally.)
- ● Jump forward
- ● Push objects
- ★ / ■ Select a command or item

A Button

- ● / ▲ Speak
- ● / ▲ Display field commands (pg. 18)
- ● / ▲ Examine objects
- ★ / ■ Display the next message
- ★ / ■ Confirm selections

B Button

- ● / ▲ Run (use with the ✚ Control Pad)
- ■ Display the next message
- ■ Cancel

SELECT

- ● / ▲ Display field commands (pg. 18) (Use this button instead of the A Button when someone is standing in front of you.)

START

- ● / ▲ Display the **Pause Menu** (pg. 35)

These are the basic controls used in GOLDEN SUN: THE LOST AGE. Be sure to study these and the advanced controls explained on the pages that follow. You will need to master them all to complete your quest.

Symbol Key

- ● = Used inside towns, villages, and dungeons
- ▲ = Used on the world map (outside towns, villages, and dungeons)
- ★ = Used during battle
- ■ = Other

BEGINNING YOUR QUEST

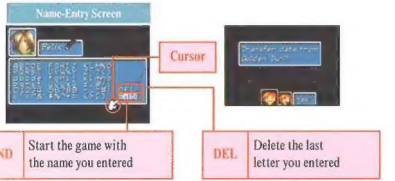
Insert your GOLDEN SUN™: THE LOST AGE Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON. Press START when the **Title Screen** appears.

Title Screen

THE FIRST TIME YOU PLAY

After the NINTENDO logo disappears, the **Name-Entry Screen** appears automatically. Move the cursor with the ✚ Control Pad to select letters, and press the A Button to enter them. If you want to erase a letter, press the B Button or choose DEL from the menu. Once you have entered a character name, choose END from the menu and press the A Button. You will then be asked if you want to transfer your clear data from GOLDEN SUN™. For more information on transferring data from GOLDEN SUN, see page 9.

Name-Entry Screen



STARTING A SAVED GAME

If you already have saved data, you will go directly to the **Title Screen**. Press START on the **Title Screen** to bring up the **Start Menu**. The options on this menu are explained on pages 12 and 13.

The Start Menu

TRANSFERRING GOLDEN SUN CLEAR DATA

When you start a new game, you can transfer your clear data from the original GOLDEN SUN into your new GOLDEN SUN: THE LOST AGE game. First, you will need to bring up the SEND option in your original GOLDEN SUN game.

THE FIRST TIME YOU PLAY

Follow the instructions to the right from the **Golden Sun Title Screen**.

Press and hold left on the ✚ Control Pad and the R Button, and then press START. This brings up the SEND option.

Select SEND and press the A Button to bring up the **File-Selection Screen**.

The SEND option will not appear if you do not have any data that you can transfer.

Select the data file that you would like to transfer and press the A Button to bring up the **Transfer Method Screen**. From the **Transfer Method Screen**, you can choose either PASSWORD or CABLE (using your Game Boy Advance Game Link™ cable) transfer methods.

- For more information on Password transfers, refer to page 10.
- For more information on Cable transfers, refer to page 11.

PASSWORD TRANSFER

IN GOLDEN SUN

1. Display the menu using the method described on page 9. Select PASSWORD and press the A Button to display the **Password Entry Screen**.
2. There are three options: GOLD, SILVER, and BRONZE. The password length is different for each option, as is the kind of information that the password contains. Choose your preference and press the A Button.
3. Carefully write down the password that appears on-screen.

IN GOLDEN SUN: THE LOST AGE

4. After you entered your name in a new game, select YES to go to the **Transfer Method Screen.** (If you are updating a game you've already started, select UPDATE from the **Start Menu** to go to this screen.) Next, select PASSWORD and press the A Button.
5. Select GOLD, SILVER, or BRONZE from the menu, depending on which password level you selected in step 2, and press the A Button. Carefully enter your password on the **Password Entry Screen**.

If your password doesn't work, insert your GOLDEN SUN Game Pak again and double-check the password.

If you've entered everything correctly, you'll see PASSWORD ACCEPTED! You will then be asked to confirm the transfer. Press the A Button to confirm the transfer, or press the B Button to cancel the transfer.
If you cancel, you will be prompted to enter a name for Isaac.

CABLE TRANSFER

If you have a Game Boy Advance Game Link cable, you can transfer all the information that the Gold password gives you. First, connect two Game Boy Advance systems using the Game Boy Advance Game Link cable (see page 55). Insert the GOLDEN SUN Game Pak into one of the systems and the GOLDEN SUN: THE LOST AGE Game Pak into the other system.

IN GOLDEN SUN

1. Choose CABLE from the **Transfer Method Screen** and press the A Button.
2. At this point, preparations for transferring data from GOLDEN SUN to GOLDEN SUN: THE LOST AGE are complete.

IN GOLDEN SUN: THE LOST AGE

3. After you enter your name in a new game, select YES to go to the **Transfer Method Screen.** (If you are updating a game you've already started, select UPDATE from the **Start Menu** to go to this screen.)
4. Choose CABLE from the **Transfer Method Screen** and press the A Button. The data transfer begins automatically. You will then be asked to confirm the transfer. Press the A Button to confirm the transfer, or press the B Button to cancel the transfer. If you cancel, you will be prompted to enter a name for Isaac.

START MENU NEW GAME

If you want to start a new game, select NEW GAME and press the A Button. This takes you directly to the **Name-Entry Screen**. Enter your name (see pg. 8), then choose END and press the A Button to confirm.

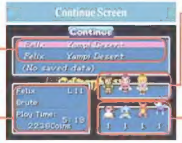
If you are transferring data from GOLDEN SUN, refer to page 9.

START MENU CONTINUE

Continue playing using a previously saved data file. Choose the saved data file you wish to open with the ✚ Control Pad and press the A Button. You will begin from the point where you last saved.

Saved data file
Main character's name and last save location present in the saved data file

Main character's name, main character's level, main character's class (see pg. 31), number of coins, and hours played



Party members of the selected save data file

Types of Djinn (see pg. 16)
From the left:
Earth Djinn, Water Djinn, Fire Djinn, Wind Djinn

QUICK TIP! YOU CAN SAVE AT (ALMOST) ANY TIME!

In GOLDEN SUN: THE LOST AGE, you can save your game at any time, except during certain events and during battles. See page 35 for more information.

START MENU COPY

You can copy the contents of one saved data file to another. Select the file you want to copy with the ✚ Control Pad and press the A Button. The selected file will be copied automatically to an empty data file.

When you already have three saved data files and there are no empty slots, you won't see the COPY option.

START MENU ERASE

Choose this option to erase a saved game. Select the data file you'd like to erase with the ✚ Control Pad and press the A Button. Erased data files cannot be restored, so be absolutely sure you want to erase a file before doing so.

START MENU BATTLE

Using a saved data file, you can fight monsters you have already defeated in the game, or you can pit your party against a friend's.

If no one in your party has any Djinn, the BATTLE option will not appear in the **Start Menu**.

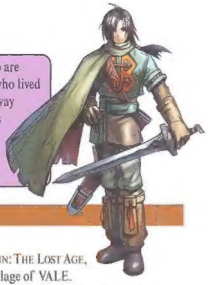
START MENU UPDATE

You can update your transferred data as long as your main party has not already joined Isaac's party in the game. (If you have not transferred any data, you will need to transfer it first.) Choose UPDATE from the **Start Menu**. Next, use the ✚ Control Pad to choose the file you wish to update and press the A Button to confirm your selection. See page 9 for further instructions.

If all of your saved files contain data saved after joining up with Isaac's party, you won't see the UPDATE option.

THE ADEPTS

Those who are able to use Psychic Energy (or PSYNERGY) are called Adepts. They carry on the bloodline of the ancients who lived long ago, during the lost age of man, when Alchemy held sway over all the lands of Weyard. The power of the Adepts stems from Alchemy, but long ago, the power of Alchemy was sealed away to protect the world from those who would use it for evil.



FELIX (SQUIRE)

EARTH ADEPT: 18 YEARS OLD

Felix, the hero of GOLDEN SUN: THE LOST AGE, was born and raised in the village of VALE.
Three years ago, a massive storm struck Vale, knocking a huge boulder from Mt. Aleph's peak and triggering a flood. Felix was thought lost when he was washed downriver. However, Saturos and Menardi saved him, and he helped them to light the VENUS and MERCURY LIGHTHOUSES. But how has he spent these past three years? What kind of mission has he been burdened with?

JENNA (FLAME SEER)

FIRE ADEPT: 17 YEARS OLD

Jenna is Felix's sister and a childhood friend to both Isaac and Garet, the heroes of GOLDEN SUN. Saturos and Menardi kidnapped her and the scholar Kraden, and the two of them are now being held hostage. She adores her brother and bravely travels with him, yet she still feels a deep-seated compassion for her friends Isaac and Garet, who have fought her brother's actions at every turn.

SHEBA (WIND SEER)

WIND ADEPT: 14 YEARS OLD

One day, in a small town called Lalivero in the northern part of the Gondowan continent, a young girl with a peculiar destiny fell from the skies. Faran, the leader of Lalivero raised her as his own daughter, but she knows that she is bound by a divine destiny. However, Saturos and Menardi have captured her and unknowingly triggered events that will shock the world. Just how far does Sheba's ability to predict the future allow her to see?

PIERS (MARINER)

WATER ADEPT: AGE UNKNOWN

Piers is a young man shrouded in mystery. When he accepts Piers as an ally, Felix learns anew the importance of his mission.

FELIX'S ANTAGONISTS

Alex comes from a clan that, for generations upon generations, has protected the MERCURY LIGHTHOUSE. He and Mia are the last descendants of this ancient clan.

Karst and Agatio come from the frozen lands of the far north. They are members of the Fire Clan, as were Saturos and Menardi before them.

DJINN - THE ELEMENTAL SPIRITS

Djinn are spirits of the earth, water, fire, and wind – the four elements that make up all matter. You will encounter many Djinn during your travels. Some will join you willingly, and others will join you after a fight. By using the powers of the Djinn wisely, you can dramatically increase your characters' abilities.

THE FOUR TYPES OF DJINN

Djinn are divided into four types: earth (VENUS), water (MERCURY), fire (MARS), and wind (JUPITER). In addition to the Djinn introduced here, you will find many other Djinn of each type on your quest. The four Djinn below represent each element.

Earth Djinni: Echo

Water Djinni: Steam

Fire Djinni: Cannon

Wind Djinni: Breath

DJINN MAKE YOUR CHARACTERS STRONGER!

Use the power of the Djinn to improve your characters' abilities and to fight more effectively in battles.

DJINN EFFECTS PART 1 SETTING A DJINNI CHANGES YOUR CLASS!

When you set a Djinni to a character by attaching it to him or her, that character's class might change. Changing classes can raise your attributes and allow you to use Psynergy you could not use before. Your characters' class changes according to the type of Djinni you set. Try setting different kinds of Djinni to see what will happen.

For more information, see page 20.

DJINN EFFECTS PART 2 POWER UP ATTRIBUTES!

When you "set" a Djinni, your character's attributes linked to that type of Djinni goes up. For example, if you set a Fire Djinni, your character's fire-based attack power increases. At the same time, your resistance to enemies' fire-based attacks also increases.

For more information, see page 31.

DJINN EFFECTS PART 3 UNLEASH DJINN IN BATTLES!

When you unleash a set Djinni in battle, that Djinni will aid you in your fight. Each Djinni has a unique power, so try unleashing different kinds of Djinni to see what they can do!

For more information, see page 50.

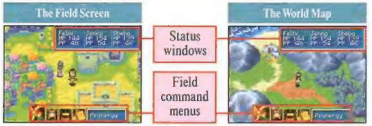
DJINN EFFECTS PART 4 USE DJINN TO SUMMON!

Once you have unleashed a Djinni in battle or placed that Djinni on standby, you will be able to use the SUMMON command to summon a powerful spirit. You can summon many different spirits, and the more Djinn you use to summon, the stronger the spirit you summon will be.

For more information, see pages 44 and 51.

TRAVELLING THE LANDS

During your quest, you will travel to many different parts of WEYARD. Press the A Button on the world map or in towns and dungeons to display your party's status (name, current Hit Points and Psy Points) and a menu of "field commands."



Press the A Button when there is an object or a person directly in front of you, and you will examine that object or talk to that person. Below is an explanation of the field commands. See page 27 for a description of the status windows.

FIELD COMMANDS **PSYNERGY**

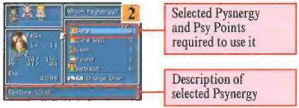
Use PSYNERGY or set Psynergy shortcuts (see the following page).

For more information on Psynergy, see pages 38 – 41 and 51.

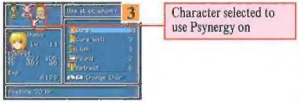
HOW TO USE PSYNERGY

1 Press the ✚ Control Pad left or right to select the character whose Psynergy you'd like to use, then press the A Button.

2 Press the ✚ Control Pad up or down to select the PSYNERGY you'd like to use, then press the A Button. If you have more than five types of Psynergy, press the ✚ Control Pad left or right to scroll between Psynergy windows. Press the L or R Button to switch to another character. When you choose Psynergy that affects physical objects (like MOVE or WHIRLWIND), the Psynergy will take affect as soon as you choose it here.



3 When using Psynergy that affects another party member (like CURE or ANTIDOTE), you must select which character to use the Psynergy on by pressing the ✚ Control Pad left or right and then pressing the A Button.



SETTING PSYNERGY SHORTCUTS

You may find it helpful to set frequently used Psynergy to the L and R Buttons as a shortcut. That way, you only have to press a single button to use that Psynergy.

1 Press the ✚ Control Pad left and right to select whose Psynergy you'd like to create a shortcut for, then press the L or R Button to set the shortcut to that button.

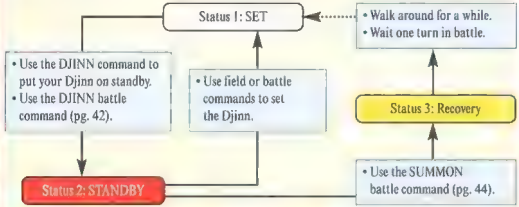
2 If a Psynergy can be set to a shortcut, it will be highlighted in the Psynergy list. Use the ✚ Control Pad to choose a Psynergy, then press the A Button to set the shortcut.

FIELD COMMANDS **DJINN**

Use this command to set Djinn to characters or to trade Djinn between characters.

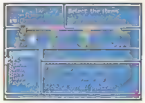
QUICK TIP! **DJINN STATUS**

Djinn have three different status conditions. The Djinn commands available in the field and battle menus change depending on each Djinni's status. For more information about Djinn battle commands, see page 42.



DESCRIPTIONS

Press SELECT on the **Djinn Screen** to view a detailed explanation of the important rules for using Djinn. Press the ✚ Control Pad up or down to select from among the seven topics, and press the A Button to read about a topic.



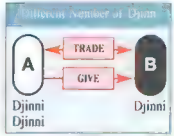
This information is very important, so be sure to read it all!

OPTIONS AVAILABLE WITH THE DJINN FIELD COMMAND

- Change a Djinni's status (STANDBY ⟷ SET)
- Trade Djinn with another character
- Give one character's Djinn to another

The following conditions apply when trading Djinn or giving them to another character.

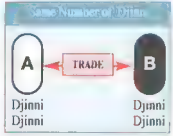
Different Number of Djinn



Character A can give or trade Djinn to Character B, who has fewer Djinn. Character B can only trade Djinn with Character A, who has more Djinn.

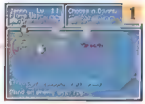
You cannot trade or give Djinn that are in recovery.

Same Number of Djinn



When two characters have the same number of Djinn, they can trade Djinn freely between them, but they cannot give Djinn. Djinn must be traded one at a time.

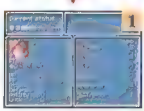
- White indicates set Djinn.
- Red indicates standby Djinn.
- Yellow indicates recovery Djinn.



CHANGE A DJINNI'S STATUS (STANDBY ⟷ SET)

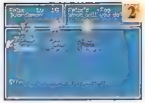
1 On the **Djinn Screen**, use the ✚ Control Pad to select a set or standby Djinni, and then press the A Button.

Press the L Button on the **Djinn Screen** to view the status and Psynergy of the character holding the Djinni you selected.



(Continues in section 2 on page 22.)

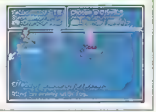
2 The words SET or STANDBY appear above the names of Djinn. Change the status by selecting these words with the cursor and pressing the A Button.



3 You will be asked to confirm that you want to change your Djinn from STANDBY to SET. Make sure you approve of the changes to your attributes and Psynergy, then press the A Button if you still want to make the switch. If you want to cancel, press the B Button to return to the previous screen.

SWITCHING STATUS WITH THE R BUTTON

Switch a Djinni's status between SET and STANDBY on the **Djinn Screen** by pressing the R Button. When you hold down the R Button and press SELECT, all on-screen Djinn switch between SET and STANDBY.



Character Status

When Djinn status changes, so does the character's class and status. Use this screen to view those changes. Attributes that improve are highlighted with a yellow arrow, while those that drop have a blue arrow.

Character Psynergy

Sometimes, changing a Djinni's status changes your character's Psynergy abilities. When this happens, any new Psynergy abilities appear in yellow, and any Psynergy that is lost appears in red. When an arrow appears next to the number on the top right of the screen, use the ✚ Control Pad to view the next window of Psynergy.

TRADING DJINN

On the **Djinn Screen**, use the ✚ Control Pad to select a Djinni, then press the A Button.

You can trade Djinn with any characters who have the TRADE command beneath them. Select the Djinni you will trade for and press the A Button.

The status of the two characters trading Djinn will appear. Press the R Button on this screen to switch between these two characters' Psynergy abilities. If there are multiple windows, use the ✚ Control Pad to move between them.

After checking all the changes, press the A Button to trade Djinn. If you want to cancel the trade, press the B Button to return to the previous screen.

GIVING DJINN

On the **Djinn Screen**, select a Djinni and press the A Button.

You can give the Djinni to characters that have the GIVE command beneath them. Select a character and press the A Button.

The status of the character giving the Djinni and the character receiving the Djinni will be shown on the left and right sides of the screen, respectively. Press the R Button to cycle through the Psynergy of the character giving and receiving the Djinni. If there are multiple windows, use the ✚ Control Pad to move between them.

After checking all changes, press the A Button to give the Djinni. If you decide not to give the Djinni to anyone, press the B Button to return to the previous screen.

Djinn also affect character classes

FIELD COMMANDS

ITEM

You can buy items in shops and find them in treasure chests. With the ITEM command, you can use, equip, and give items to other characters. Each character can hold up to 15 different types of items. A character can hold up to 30 of each consumable item.

Check a character's basic equipped items, such as weapon and armour, or check status.

Sort your items by type (weapon, armour, etc.)

There are many different types of items. Some of them have special abilities when equipped, and others can even grant you the ability to use new Psynergy.

LONG SWORD

LEATHER CAP

WOODEN SHIELD

HERB

USING AND GIVING ITEMS

Use the ✚ Control Pad to select the character with the item you want to use or give, then press the A Button.

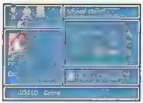
Next, use the ✚ Control Pad to select the item you want to use or give. If there are multiple windows, use the ✚ Control Pad to move between them.

Description of the selected item

Also, when you select armour or a weapon that is not equipped, the changes to your status caused by equipping that item appear on the left side of the screen. Once you have selected an item and pressed the A Button, use the ✚ Control Pad to select USE or GIVE, then press the A Button.

Use the ✚ Control Pad to select the character with the item you want to use or give and press the A Button. When giving an item that the recipient may equip, you will see a window asking if you want to equip the item. Choose either YES or NO, then press the A Button.

EQUIPPING AND REMOVING ITEMS



Using the ✚ Control Pad, select the character carrying the item you'd like to equip or remove and press the A Button.

(Continues on next page.)

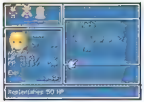
Select the item you want to equip or remove, then press the A Button. Press the ✚ Control Pad left or right to cycle through your items. If you select armour or a weapon that is not equipped, you can see the effects of equipping it on the left side of the screen.

Use the ✚ Control Pad to select either EQUIP or REMOVE, and press the A Button to confirm. If you choose REMOVE, any changes to your status appear on the left side of the screen.

ITEM DETAILS

If you want to check the effects of using or equipping an item, select this option. This also shows how many of that item you are carrying.

DROP AN ITEM



Drop items that you no longer need. If you are holding more than two of an item that you want to drop, press the ✚ Control Pad up or down to select the number to drop, and then press the A Button. Confirm that you want to drop the item by selecting YES, or select NO to cancel. Then press the A Button. Be careful not to drop any items that you might need! (Some items cannot be dropped.)

FIELD COMMANDS

STATUS

Select STATUS to view your characters' abilities and attributes. On this screen, press SELECT to view a list of the Djinn you've acquired. Any Djinn that you missed along your quest will appear as a blank space in this list.

Press the L or R Button to rearrange party order by moving the selected character to the left or right.

THE STATUS DETAILS SCREEN

When you select a character and press the A Button, that character's detailed status will appear. Move the cursor to any heading on this screen to view a description of what that heading means.

See page 30 for a description of status ailments.

STATUS SCREEN INFORMATION

LEVEL – EXPERIENCE POINTS – HP – PP	
Heading	Description
LV	Your character's current level.
EXP	This represents all the experience you've gained on your quest. Win battles to earn Experience Points and increase your character's level. Move the cursor here to see how many points that character needs to reach the next level.
HP	These are your character's Hit Points (HP), which reflect the amount of damage they can take. The number on the left is the current HP, and the number on the right is the maximum HP. When your HP falls to 0, that character is downed in battle and unable to fight.
PP	These are your character's Psynergy Points (PP), which reflect how much Psynergy he can use. The number on the left is your current PP, and the number on the right is your maximum PP. Every time you use Psynergy, your current PP drops.

YOUR CHARACTER'S BASIC ATTRIBUTES	
Heading	Description
ATTACK	The higher this is, the more damage your direct attacks do.
DEFENSE	The higher this is, the less damage you take from an enemy's direct attacks.
AGILITY	The higher this is, the sooner you can attack in battles.
LUCK	The higher this is, the greater the chance that you will avoid special attacks and ailments.

DJINN/ELEMENTAL INFORMATION	
Heading	Description
DJINN	This shows your set Djinn and the total number of Djinn you have for each of the four elements.
LV	This shows your elemental levels for each element. The higher the rating, the better your character is at using those elemental abilities.
POWER	This shows your elemental power for each element. The higher the rating, the more damage you do when attacking with those elements.
RESI-STANCE	This shows your elemental resistance for each element. The higher the rating, the less damage you receive from attacks of those elements.

SWITCHING STATUS DETAILS SCREENS

You can see more details about your character's status by pressing the A Button on the **Status Details Screen**. Also, on some screens, you can press the L or R Button to see other characters' status information.

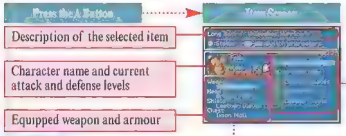
Acquired Psynergy

1. **Psynergy icon**
2. **Psynergy name**
3. **Amount of Psy Points that Psynergy requires**
4. **Psynergy type**
   - = Earth
   - = Water
   - = Fire
   - = Wind
5. **Psynergy Range**

- One enemy or party member
- Three enemies
- Up to five enemies
- Up to seven enemies
- All enemies or all party members

Press the A Button on the **Psynergy Screen** to display the **Item Screen**.

All of your characters' items are listed on the **Item Screen**. Press the ✚ Control Pad left or right to scroll through pages of items.



Press the A Button on the **Item Screen** to return to the **Status Details Screen**.

QUICK TIP!

STATUS AILMENTS

When a monster performs a special attack in battle, that attack can cause a status ailment. These ailments can be removed with some items and Psynergy abilities or by visiting a SANCTUM (see page 34).

POISON: You take damage while poisoned. Remove this status with CURE POISON or an ANTIDOTE.

DELUSION: Your character suffers delusions that cause him to miss during attacks. Remove the delusions with RESTORE or an ELIXIR.

STING: Your character is paralysed and unable to act. Remove this status with RESTORE or an ELIXIR.

SLEEP: Your character is asleep and unable to act. Remove this status with RESTORE or an ELIXIR.

DOWN: Your character has been downed in battle and cannot fight. Remove this status at a Sanctum or by using REVIVE or the WATER OF LIFE.

DELUSION, STING, and SLEEP effects disappear once battles are complete.

CHARACTER CLASSES

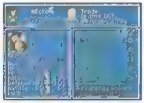
Each of your allies belongs to a particular character class. This class changes when a character sets or removes a Djinni. When a character's class changes, so do the character's attributes.

THE EFFECTS OF CLASS CHANGES

When a character's class changes, the following changes may also occur:

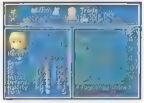
[illegible]

When a character changes class, that character's attributes may also change. Attributes may go up, down, or both, depending on the change.



[illegible]

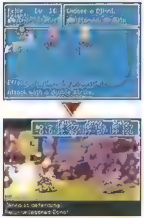
Available Psynergy changes with class. When changing classes, be careful not to disable any Psynergy you plan on using soon. Carefully check all changes before setting your Djinn.



THE EFFECTS OF SETTING DJINNI

Character classes change depending on the type of Djinni set to the character. Also, Djinn of the same type have different individual characteristics. They all affect your character's attributes when set and can have very different effects when unleashed in battle. Try to match the Djinn to your characters in ways that bring out the best in your characters.

If you set an Earth Djinni to your character, that character's earth power will also increase, boosting the damage of his earth attacks.



SHOPS, INNS, AND SANCTUMS

In many of the towns and villages through which you will pass, you'll find SHOPS, INNS, and other places offering services that will help you fulfill your quest.

WEAPON, ARMOUR, AND ITEM SHOPS

You can buy weapons, armour, herbs, and other items at these shops.

BUY — BUY ITEMS

Select the items you'd like to buy with the ✚ Control Pad and press the A Button. When there are more than seven different items available, a green arrow appears on the right side of the screen. You can use the ✚ Control Pad to scroll through this list.

Select a character to take the item and press the A Button. If the character can equip the item, then any status changes for that character appear on the lower-right side of the screen. If he can't equip the item, then the message CAN'T EQUIP appears in the status window. In item shops, a list of your items and the numbers of each one appears on the lower-right side of the screen.

(Continues on next page.)

The character that receives a purchased item can equip that item immediately. To equip the item, select YES and press the A Button. Otherwise, select NO.

If you choose to equip an item right away, the shopkeeper will ask if you want to sell whatever item it replaced in your equipment. To sell the old item, select YES and press the A Button. Otherwise, choose NO.

SELL — SELL YOUR ITEMS TO THE SHOP

You can select and sell items at shops. The selling price will appear and you can select YES to sell or NO to cancel.

ARTIFACTS — BUY ARTIFACTS

Sometimes, shops have rare artifacts for sale. You can buy these in the same way you buy normal items.

REPAIR — REPAIR A BROKEN ITEM

Broken items have an X on their icons on the **Item Screen**, but they can be repaired. After checking the cost of repair, choose YES to have it repaired or NO to cancel. Once you repair an item, you can use it again.

INNS

Spending the night in an INN will recover all lost Hit Points and Psy Points. Rates vary from town to town. Staying at an INN does not revive downed characters or cure ailments.

SANCTUMS

At SANCTUMS, you can revive downed characters, cure poison, and remove other ailments. You can use these services only if a member of your party is afflicted with the certain ailments.

REVIVE — REVIVE DOWNED CHARACTERS

This will revive a character that has been downed in battle.

CURE POISON — CURE POISONED CHARACTERS

This will cure a character that has been poisoned.

REPEL EVIL — AID HAUNTED CHARACTERS

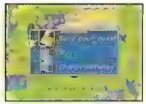
Removes spirits that haunt a character.

REMOVE CURSE — AID CURSED CHARACTERS

Heals cursed characters.

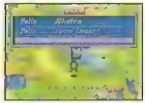
THE PAUSE MENU

Outside of battles and events, press START to pause the game and open the **Pause Menu.**



PAUSE MENU — SAVE YOUR QUEST

You can have up to three saved data files at one time. Choose one of the three slots to hold your data file, then press the A Button to save. If you save data over a file that is already being used, you will lose all the old data in that file. Be careful, because you cannot restore data lost in this way.



Do not turn OFF the power or reset while saving.

PAUSE MENU — SLEEP

Sleep Mode is a good way to pause your game for short periods, but if the batteries run out of power, you will lose your game. You should save your game and turn your Game Boy Advance OFF if you don't plan on playing for a while.

Press SELECT and the L and R Buttons to enter the **Sleep Mode**. Press the same buttons to resume your game. You can also enter **Sleep Mode** during battles and events.

PAUSE MENU — CHANGE SETTINGS

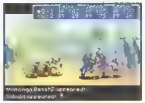
Change each setting using the ✚ Control Pad. When you set AUTO SLEEP to ON, the game shuts off automatically if you do not press any buttons for a certain period of time. Press the L and R Buttons and SELECT to resume your game.

BATTLING ENEMIES

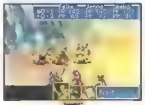
You will face many enemies in battle during your quest. In addition to using direct attacks with a weapon, you can also attack using PSYNERGY and DJINN.

BATTLES FROM START TO FINISH

When you encounter an enemy in a dungeon or on the world map, you will enter a battle. At the beginning of every battle, you can choose to FIGHT or to FLEE (but you won't always succeed).

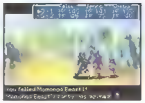


If you choose FIGHT, you might surprise your opponents and attack first, but you might be caught by surprise...



Battle occurs in turns. At the beginning of every turn, you must choose an action for each character in your party. Characters and enemies then take turns attacking based on their agility.

Battles end when all enemies have fled or been defeated. However, if all of your characters are downed in battle, your game is over. You must restart from the most recent town you visited or from a saved game.

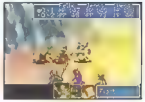


PRE-BATTLE COMMANDS

Before each turn in battle, you have the option to choose whether to FIGHT or FLEE.

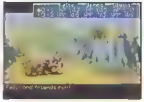
COMMAND FIGHT

Choose this command to begin the actual battle. For descriptions of battle commands, see pages 38 – 47.



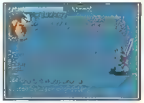
COMMAND FLEE

Choose this command to try to escape without fighting. If you do not succeed in fleeing, however, you must endure all of the enemies' attacks for that turn.



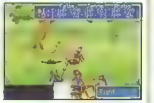
COMMAND STATUS

Choose this command to check your characters' status. Be sure to check your characters' HP and available Psynergy before you enter a battle.



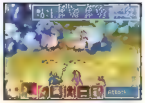
RETURNING TO PRE-BATTLE COMMANDS AFTER CHOOSING FIGHT

Press the B Button to change the moves you've already selected and to return to the pre-battle commands. Pre-battle commands also reappear at the beginning of every turn.



BATTLE COMMANDS

Once the battle has begun, you can use the six commands explained here to fight enemies.



BATTLE COMMAND ATTACK

Choose this command to make a direct attack on an enemy using an equipped weapon. Use the ✚ Control Pad to move the cursor to the enemy you want to attack and press the A Button. If the enemy you have chosen to attack flees or is downed before your attack, your character automatically defends instead of attacking.

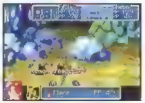
Cursor

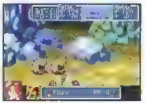
BATTLE COMMAND PSYNERGY

You can use PSYNERGY to attack an enemy or to heal your party members. Use the ✚ Control Pad to select a Psynergy to use and press the A Button.

Next, use the ✚ Control Pad to select the target for your Psynergy. Some types of Psynergy have a wider range than others.

See the next page for more information.

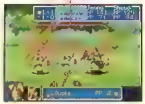




QUICK TIP!

Each type of Psynergy has its own range. Psynergy with a large range affects multiple targets differently within that range. When attacking enemies with Psynergy, consider these differences carefully before choosing your target.

Cursor



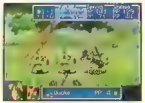
The enemy in the middle will receive the greatest damage

[illegible]

Psynergy that affects multiple targets differently will have the greatest effect on the enemy or the party member in the middle of the affected area. The farther from the center that your target is, the weaker the Psynergy's effect will be on it (there are exceptions). When choosing targets for your Psynergy, remember that the largest cursor indicates which target will be most affected.

[illegible]

Depending on how you choose targets for Psynergy, the Psynergy ability's range can also change. In the picture on the right, a Psynergy that works against three enemies is centered on the enemy on the far right. In this case, the Psynergy will affect only two enemies, not three.



A Psynergy ability's range can change depending on how you choose targets.

(Continues on pg. 40)

SYNERGY CHANGES AFTER UNLEASHING A DJINN

When you use the DJINN command to unleash a Djinni during battle (see page 42), your character's class and available Psynergy might change. Remember to consider whether unleashing a Djinni will disable any Psynergy you plan on using.

DON'T WASTE YOUR PSYNERGY

Psynergy is convenient, but you should be careful not to use it too much. Save it for when you really need it. You recover Psy Points when you stay in an INN and when you use certain items. Also, just walking around slowly recovers Psy Points over time.

EXAMPLES OF PSYNERGY

On your quest, you will learn many types of Psynergy. Some of them are listed here

EARTH PSYNERGY

Name	Psy Points	# of Targets	Effect
CURE	3	1	Restore 70 HP
QUAKE	4	3	Attack with an earthquake
SPIRE	5	1	Attack with a stalagmite
GROW	4	1	Use in battle and elsewhere
RETURN	6		Return to the dungeon entrance

FIRE PSYNERGY

Name	Psy Points	# of Targets	Effect
FLARE	4	3	Attack with flames
FUME	6	1	Attack with a plume of flames
BEAM	7	3	Attack with a searing heat beam
WEAKEN	4	1	Drop an enemy's defense
FLARE STORM	12	3	Attack with incinerating flames

WIND PSYNERGY

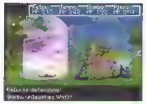
Name	Psy Points	# of Targets	Effect
WHIRL-WIND	5	3	Attack with a tornado
RAY	6	3	Attack with a storm
IMPACT	7	1	Boost an ally's attack
SLEEP	5	3	Lull multiple foes to sleep
MIND READ	1	—	Read someone's mind

WATER PSYNERGY

Name	Psy Points	# of Targets	Effect
FROST	5	3	Attack with frigid blasts
PLY	4	1	Restore 100 HP
ANTI-DOTE	2	1	Cure poison
COOL	6	3	Attack with freezing cold
RESTORE	3	1	Remove sleep, stun, and delusion

BATTLE COMMAND — DJINN

This command lets you unleash a set Djinni or place a Djinni on standby.



CONDITIONS FOR USING DJINN

Depending on the state your Djinn are in, you can do different things with the DJINN command. When all of your Djinn are recovering, you can still choose the DJINN command, but you will not be able to do anything.

Djinni Condition	Djinn Command Options
SET	Unleash or switch a Djinni to STANDBY
STANDBY	SET the Djinni
Recovery	None

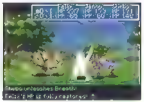
UNLEASHING SET DJINN

First, select a Djinni to use. You can unleash any set Djinn (set Djinn appear in white). You can also see the effect that unleashing the Djinni will have on your character. After selecting a Djinni, press the A Button.

(Continues on the next page.)

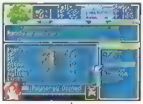
When you unleash a Djinni, it attacks an enemy or uses a special ability on your party. Depending on the type of Djinni, you may have to choose an enemy or ally as the target for its special ability.

When your turn has come in battle, your Djinni unleashes its attack or special ability. The unleashed Djinni then goes into STANDBY. On the next turn, you can use the SUMMON command (See pg. 44 – 46).

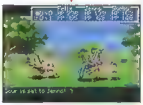


SETTING A STANDBY DJINNI

First, select a Djinni to set. You can set any standby Djinn whose names appear in red on the **Djinn Screen**. You will see the Djinni's condition and the effects of setting the Djinni. Once you have selected a Djinni, press the A Button.



When your turn in battle comes, you will set the Djinni. On the next turn, you can unleash the set Djinni.



BATTLE COMMAND SUMMON

Using a Djinni on STANDBY, you can summon a powerful spirit. After the spirit is summoned, any Djinn used to summon then switch to recovery.

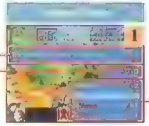
In order to summon, you must have at least one standby Djinni. As your number of Djinn increases, the types of spirits you can summon also increase. Depending on the number and types of Djinni you use to summon, you can call different, stronger kinds of spirits.

HOW TO SUMMON

1 Select SUMMON and press the A Button, and you will see a list of spirits you can summon. Use the ✚ Control Pad to select the spirit you want to summon and press the A Button.

Description of the Summon Spirit

Numbers of standby Djinn, arranged from left to right by type. Earth, Water, Fire, and Wind. (These numbers decrease as you summon spirits.)



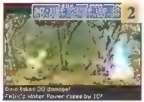
Spirits You Can Summon: When there are more than five spirits available to summon, use the ✚ Control Pad to scroll between windows.

(Continues in section 2 on the next page.)

QUICK TIP!

You can only control Djinn in your possession with the DJINN command, but so long as one member of the party has a Djinni on standby, anyone can use that Djinni to summon a spirit. As long as you have enough standby Djinn, two party members can summon the same spirit in the same turn.

2 Select the enemies the summoned spirit will attack. Press left and right on the ✚ Control Pad to select the target, then press the A Button. See page 46 for a description of summon attack ranges. When you summon a spirit, your elemental power of the same type as the summoned spirit goes up for the duration of the battle. The stronger the spirit, the more your elemental power will go up.



QUICK TIP!

Numbers of standby Djinn are displayed by type in the **Summon Screen**. Every time you use Djinn to summon, these numbers decrease by the same number and type of Djinni used to summon. As these numbers decrease, so do the number and type of spirits that you can summon. Of course, these Djinn and spirits are never fully used up, so if you return recovering Djinn to STANDBY, you regain the ability to summon them.

RANGE OF SUMMONED SPIRITS

Summoned spirits attack all enemies. When you move the cursor with the ✚ Control Pad to select an enemy for the spirit to attack, the cursor moves between enemies as shown in the picture on the right. Choose which of the affected enemies will receive maximum damage from the spirit.

QUICK TIP!

Djinn used to summon a spirit switch to Recovery after the summon. Djinn in recovery are automatically set back onto a character after one turn of battle or, outside of battle, after you've been walking around the world map or dungeon for a while. A sound notifies you when a Djinni switches from Recovery to Set while the party is walking around.

SPIRITS TO SUMMON

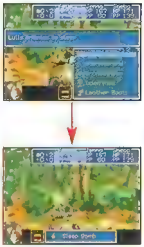
There are many different spirits that your party can summon. As the number of standby Djinn increases, you will be able to summon more spirits.

SPIRITS TO SUMMON

Spirit Name	Djinn needed	Description
VENUS	1 Earth Djinni	A spirit of Earth
MARS	1 Fire Djinni	A spirit of Fire
RAMSES	2 Earth Djinn	An undead pharaoh guardian
KIRIN	2 Fire Djinn	A charging spirit in flames

BATTLE COMMAND — ITEM

You can use some of your items in battle. First, choose the item you'll use and press the A Button. Next, select a target to use the item on. Depending on the item, the target could be a party member or an enemy. After choosing the target, press the A Button to confirm.

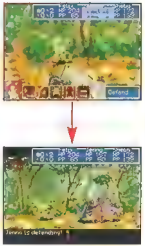


QUICK TIP!

On the **Item Screen**, items whose names appear in yellow cannot be used in battle. The names of usable items appear in white.

BATTLE COMMAND — DEFEND

You can reduce the amount damage received from an enemy by choosing DEFEND. Select the DEFEND command with the ✚ Control Pad, then press the A Button. When a character has low HP, or when there are no other desirable actions to take, you should use DEFEND.



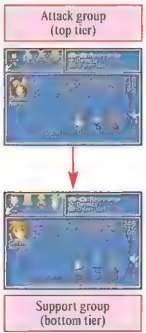
ADEPTS ASSEMBLED

As you near the end of the game, Felix's party and Isaac's party will team up together, giving you a total of eight allies. The following explanations explain how to manage a party of eight allies.

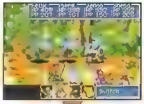
[illegible]

Even though the number of characters in your party increases from four to eight, the number of characters who can make direct attacks during battle is limited to four. You can swap out which characters are in the attack row easily in the **Status Screen**. (You can also swap party members mid-battle.)

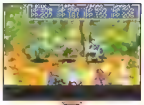
Your characters are grouped according to who is in the attack row and who is not, as seen in the picture on the right. Switch between the two groups by pressing the ✚ Control Pad up or down. Select which character you want to swap by pressing the ✚ Control Pad left or right. Once you've selected the character to swap, use the L and R Buttons to change his place in the character lineup.



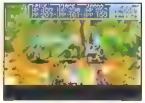
When you want to replace a character from the attack group with one from the support group during a battle, select SWITCH from the Pre-Battle Commands and press the A Button.



Next, use the ✚ Control Pad to select the character that you want to take out of battle.



The standby character's name and status will be displayed. Use the ✚ Control Pad to change the character you want to bring into the battle and press the A Button.



Only one of the four characters from the attack group can be replaced per turn.

DJINNI TO UNLEASH

	ECHO	HP +9 / PSY +4 / ATTACK +3	Attack with a double strike
	IRON	HP +11 / DEFENSE +2 / AGILITY +3	Bolster the party's defense
	STEEL	HP +9 / ATTACK +4 / DEFENSE +2 / LUCK +1	Siphon a foe's HP with a kiss
	MUD	HP +10 / PSY +4 / AGILITY +3	Slow a foe with sticky mud
	FLOWER	HP +12 / PSY +4	Refresh allies and restore HP
Fire Djinn	CANNON	HP +10 / ATTACK +3	Strike with the power of Mars
Fire Djinn	KINDLE	HP +8 / ATTACK +5 / LUCK +1	Increase all allies' attack
Fire Djinn	SPARK	HP +11 / PSY +6	Revive an ally with cheers of support
Fire Djinn	CHAR	HP +9 / ATTACK +2 / AGILITY +2 / LUCK +1	Paralyse foes with a strong blow
Fire Djinn	COAL	HP +11 / PSY +3 / AGILITY +3	Boost everyone's agility with a cheer
Wind Djinn	BREATH	HP +9 / DEFENSE +3 / ATTACK +3	Restore HP quickly
Wind Djinn	BLITZ	HP +10 / PSY +4 / ATTACK +3	Numb a foe with a lightning strike
Wind Djinn	ETHER	HP +8 / PSY +4 / AGILITY +3 / LUCK +2	Focus will restore PP
Wind Djinn	WAFT	HP +11 / ATTACK +4	Calm a foe with soothing scents
Wind Djinn	HAZE	HP +10 / DEFENSE +2 / AGILITY +3 / LUCK +2	Hide away to avoid damage
Water Djinn	FOG	HP +9 / DEFENSE +2 / AGILITY +2 / LUCK +1	Blind an enemy with fog
Water Djinn	SOUR	HP +8 / PSY +4 / ATTACK +3	Reduce a foe's elemental resistance
Water Djinn	SPRING	HP +11 / PSY +5	Restore HP with healing herbs
Water Djinn	SHADE	HP +9 / DEFENSE +3 / LUCK +2	Create a watery shield
Water Djinn	CHILL	HP +10 / PSY +3 / DEFENSE +2	Reduce a foe's defense with a strike

SOME OF THE SUMMON SPIRITS

The type and number of standby Djinn required in order to SUMMON using the indicated Djinni.

SPIRITS TO SUMMON							
VENUS	1 Earth	RAMSES	2 Earth	ZAGAN	1 Earth / 1 Fire	PROTEUS	3 Wind
MARS	1 Fire	KIRIN	2 Fire			NEPTUNE	3 Water
JUPITER	1 Wind	ATALANTA	2 Wind	MEGAERA	1 Fire / 1 Wind	FLORA	1 Earth / 2 Wind
MERCURY	1 Water	NEREID	2 Water	CYBELE	3 Earth	MOLOCH	1 Wind / 2 Water
				TIAMAT	3 Fire		

PSYNERGY THAT CAN BE USED WHILE TRAVELLING THE LANDS

The following Psynergies can be used while travelling the lands (except during battle). Depending on the Psynergy, there are other various effects you can impose outside of the ones listed here.

Name	Needed Psy	Effect When Used:
MOVE	2	Move an object on the ground
RETREAT	6	Return to the dungeon's entrance
MIND READ	1	Read someone's mind
WHIRLWIND	5	Clear away piled up leaves
GROWTH	4	Accelerate the growth of some small plants
TREMOR	1	Shake an object left and right
LASH	1	Lift and move very light objects
POUND	2	Drive an object into the ground
REVEAL	1	Perceive hidden truths
SCOOP	1	Dig in soft ground
FROST	5	Freeze puddles into columns of ice
CURE	3	Restore at least 70 HP
CURE WELL	7	Restore at least 150 HP
PLY	4	Restore at least 100 HP with faith's power
PLY WELL	8	Restore at least 200 HP with faith's power
CURE POISON	2	Cleanse the body of poison

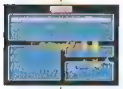
THE BATTLE ARENA

Enter the arena to battle hordes of monsters or to challenge a friend's party to a battle. You cannot use the **Pause Menu** or SLEEP function in the battle arena.

Please read all essential information on page 55 before playing a Linked Battle (pg. 54).

ENTERING THE ARENA

First, choose BATTLE on the **Start Menu**. You will see the **File Selection Screen**. Use the ✚ Control Pad to select a data file to use in the Arena, and press the A Button. Once you have selected a file, you will see the Arena Waiting Room.



These icons show the longest winning streak you've saved in the arena.

Speak to this person for all the services you'd find at a Sanctum.

Speak to this person to hear how many Monster Battles you've won.

Linked Battle Records Desk: Speak to this person from the front side of the desk to hear your total wins to date. Speak to him from the left side of the desk to hear your longest winning streak.

Arena Waiting Room

Reception Desk: Speak to the girl at this desk to enter a battle.

Go this way to return to the **Start Menu**.

Gladiator's Circle

MONSTER BATTLE — ONE PLAYER

If you approach the reception desk without first linking to another Game Boy Advance, you can enter a MONSTER BATTLE. Talk to the girl at the counter and choose YES to enter or choose NO to cancel, then press the A Button to decide. When you are ready to fight, step into the Gladiator's Circle to the right of the counter. The door in front of you will open, and the battle will begin.

Monster Battles follow the same steps that they do during your quest. When a Monster Battle ends, you will return to the waiting room.

After winning a Monster Battle, you can continue on to another Monster Battle. Choose YES to continue fighting or choose NO to quit fighting, and press the A Button to decide. If you lose a fight, then Monster Battle ends automatically.

MONSTER BATTLE INFORMATION

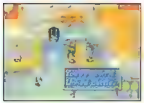
- Only monsters that you have defeated in the game will appear in Monster Battles.
- When you quit after a successful battle, your party's HP and PP return to their maximum levels. However, they do not return to their maximums if you choose to continue fighting.
- You can continue Monster Battles until all party members are downed.
- You do not receive any coins or experience from Monster Battles.

LINK BATTLE — TWO PLAYERS

When connected to another Game Boy Advance, you can start one-player or two-player battles at the reception desk. If your opponent accepts your request for a battle, the fight will begin. When you are ready to enter battle, step into the circle on the right side of the reception counter. When both players have entered their circles, the door will open, and the battle will begin.

Fighting another player's party is the same as fighting monsters in the game. At the beginning of each turn, the players enter their commands, and the actions for that turn will then begin. When the battle ends, you will return to the waiting room.

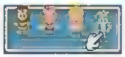
If the Game Boy Advance Game Link cable is not firmly inserted, only Monster Battles will be available.



Linked Battle results are saved automatically. You can view these saved results at the Saved Linked Battle Counter. You must approach the counter whenever you want to start a new Linked Battle.

LINKED BATTLE INFORMATION

- A party of up to three characters can participate in a Linked Battle. The character on the far right side of the party will not be able to join the battle.
- You do not receive any coins or experience from Linked Battles.
- Once one player has entered all of his commands, the other player must finish entering commands within 15 seconds or all characters without commands will automatically defend.



The character on the far right side of the party will not be able to join the battle.

Using the Game Boy Advance Game Link™ cable

Here's all of the information you need to link two Game Boy Advance systems.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks: .....One per player
Game Boy Advance Game Link cables: .....One cable

Linking Instructions

1. *Make sure that the Power Switches on both of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cable and plug it into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*

Game Boy Advance and Game Boy Advance Game Link cable

- *Player 1 will be the player with the smaller end of the cable connected to his or her console.*

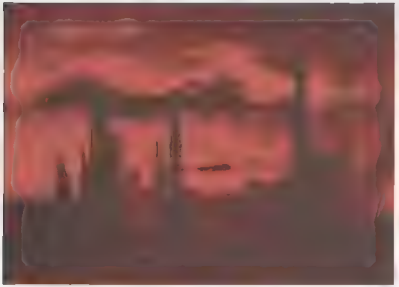
Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using a cable other than the Game Boy Advance Game Link cable.*
- *When the Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When the Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When the Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When more than two Game Boy Advance game systems are linked*

The Tale of the Alchemy

Ages ago, or so the stories tell, the power of Alchemy ruled over the world of Weyard. Alchemy wrought the base elements of humanity into thriving civilizations, like lead into gold. But in time, man's dreams gave birth to untold strife. Dreams of endless riches, of eternal life, of dominion over all that lived . Dreams of conquest and of war. These dreams would have torn the world apart if not for a few brave and wise men, who sealed away the power of Alchemy deep in Sol Sanctum, hidden in Mt. Aleph



Prologue from Book One

The town of Vale guarded the secret for many years, until Isaac and Jenna, whose parents died in a storm three years before, disturbed the ancient sanctum. Saturos and Menardi, of the Mars Clan, followed them into the sanctum. With them travelled Jenna's brother, Felix, whom she thought had also died in the storm. Saturos and Menardi stole the elemental stars, the keys to breaking the seal on the power of Alchemy, and kidnapped Jenna and the scholar Kraden.

If the four jewels of earth, fire, wind, and water were used to fire the elemental lighthouses, the seal of Alchemy would be broken. Isaac and Garet set out to stop Saturos and Menardi, rescue their friends, and return the elemental stars to their home in Sol Sanctum. They banded together with a young Wind Adept named Ivan and pursued Saturos and Menardi to Imil, a winter-locked town near Mercury Lighthouse.

There, they met the guardian of the lighthouse, a Water Adept named Mia. With her, Isaac pursued Saturos to the aerie high atop Mercury Lighthouse. Isaac was too late to stop Saturos from lighting the beacon and fleeing. Again Isaac chased him, crossing Angara to the shores of the Karagol Sea. Finding passage on a troubled ship, Isaac crossed the Karagol to Tolbi. He spoke with Tolbi's leader, a strange man named Babi. Babi entered Isaac in Colosso as a test of his powers. Isaac's Psynergy won Colosso and earned him Babi's trust. Babi revealed a great secret to Isaac...

Thanks to a mystic draught from the lost land of Lemuria, Babi was 150 years old! He offered to help Isaac, who then headed deep into Gondowan. In the town of Lalivero, Isaac learned that Saturos and Menardi had kidnapped a young girl named Sheba, whom they needed within the lighthouse. Isaac fought and defeated them atop the lighthouse, but he was too late -- the beacon had been lit.

A great cataclysm followed. Sheba fell into the sea, and Felix jumped in to rescue her, but both were lost in the raging waters. Jenna left the lighthouse to find them, but to no avail. Isaac returned to Lalivero, where Babi asked him to seek out Lemuria and the remaining lighthouses. He gave Isaac a Lemurian ship to make the journey to find the lost land. This chapter of our story begins with Jenna, just moments before Venus Lighthouse is lit.

The Protagonists

WIND ADEPT

IVAN

A young lad with a mysterious past

Raised by Master Hammet, a powerful merchant in the village of Kalay, Ivan possesses the power to read the hearts and minds of others. Master Hammet entrusted Ivan with the Shaman Rod, a staff of immense power. When the rod is stolen from Ivan, Isaac and Garet offer to help him to recover it. Ivan joins Isaac and Garet and pursues Saturos and Menardi with them. High atop Venus Lighthouse, Ivan surrenders the Shaman Rod to Felix in exchange for Sheba's safety.

EARTH ADEPT

ISAAC

The main character of Golden Sun

Isaac comes from Vale, the town that has stood guardian over the elemental stars, which had been hidden deep within Sol Sanctum for many generations. These four jewels contain the essence of the elemental energies that compose all matter: earth, water, fire, and wind. If the jewels are used to light the elemental lighthouses, the power of Alchemy will be unleashed upon the world again. Isaac is intent on stopping Saturos and Menardi, who have stolen three of the elemental stars. Isaac himself currently holds the Mars Star.

FOES

FIRE ADEPT

SATUROS

Mars Clan

FIRE ADEPT

MENARDI

Mars Clan

Saturos and Menardi come from the Mars Clan, a strange clan of Adepts living far in the frozen northlands. After stealing the elemental stars from Sol Sanctum, they raced ahead of Isaac and Garet in an attempt to light the four lighthouses. They succeeded in lighting Mercury Lighthouse, but both fell in battle against Isaac just as they lit Venus Lighthouse's beacon.

ALLIES

TRAVELLING COMPANIONS

SAME CLAN

FIRE ADEPT

GARET

Isaac's childhood friend

Garet is the grandson of the mayor of Vale. When the elemental stars are stolen from Sol Sanctum, Garet ventures out of Vale on a great journey with his friend Isaac.

WATER ADEPT

MIA

Mercury Clan, protectors of the lighthouse of water

Mia joins forces with Isaac's party in order to protect the Mercury Lighthouse. She learns that Alex, another member of her ancient clan, has allied himself with Saturos and Menardi. When they succeed in firing the beacon of Mercury Lighthouse, Mia realises that her fate is now bound to that of Isaac and his friends.

WATER ADEPT

ALEX

Mercury Clan, protectors of the lighthouse of water

Although he was born to a clan sworn to protect Mercury Lighthouse, Alex is in league with Saturos. He helped Saturos and Menardi light the beacon of Mercury Lighthouse. However, his reasons for doing so remain unknown.

EARTH ADEPT

FELIX

The main character of Golden Sun: The Lost Age

Felix, a young man from Vale, is Jenna's older brother. Three years ago, a great storm flooded Vale, and Felix was swept into the river, along with his parents. Saturos and Menardi rescued him, and he has travelled with them ever since.

BABI

The ancient mayor of Tolbi

Babi has been given unnaturally long life thanks to a longevity potion from the lost continent of Lemuria. Now, his supply is running low. In exchange for giving Isaac a magical ship powered by Psynergy, Babi demands that Isaac and his party search for Lemuria. Babi has gathered together a great many alchemists to study the arts of the ancient Lemurians. Kraden, the scholar of Vale, was one of these alchemists.

IODEM

Babi's chief minister

Iodem has vowed to help Isaac in whatever way he can. He commands Tolbi's forces, who are waiting for Isaac in the desert town of Lalivero.

WIND ADEPT SHEBA

A young girl from Lalivero

Dubbed "child of the gods" by the people in town, Sheba was held hostage by Babi to force the people of Lalivero to build him his own elemental lighthouse. Saturos and Menardi abducted her from Tolbi, but Felix has sworn that no harm would come to her while she was with him.

FIRE ADEPT JENNA

Felix's young sister

FRIENDS

Jenna is a young girl from Vale. She is a childhood friend of both Isaac and Garet. Jenna watched as her parents and her brother were carried away from the flood – for years, she had thought her whole family was dead. Now, she and Kraden are being held hostage by Saturos and Menardi, and her brother travels with them.

KRADEN

A scholar researching the power of Alchemy

Kraden has been living in Vale for the past several years. He has grown close to Isaac, Garet, and Jenna as he continues his research on Sol Sanctum and the origins of Alchemy.

The study of Alchemy focuses on the creation of the Stone of Sages, a stone of concentrated elemental energy that gives its possessor the power to rule the world. Kraden journeyed into Sol Sanctum in an effort to find the elemental stars and solve the mystery of the Stone of Sages. His plans were shattered when Saturos and Menardi stole three of the elemental stars and abducted both him and Jenna.

Q&A

Q *I don't know where I'm supposed to go! What should I do next?*

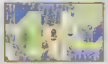
A Try going back to the nearest town or village and talking to the residents again. Collecting information is very important. Also, if you could read their minds, you might find out things they wouldn't ordinarily tell you!

Q *I can't find any more Djinn. How do I find them?*

A Djinn live in all sorts of places – dungeons, forests, even in some towns! They even reside in places that might seem impossible to reach. Whenever you enter a town, village, or dungeon, remember to search high and low for Djinn! Also, you might run across Djinn in battle when you're wandering the world. If a Djinni flees during a battle, it shouldn't be too difficult to locate him again in roughly the same area, so be persistent, and don't let him get away from you!

Q *I see something that looks like a cave, but it's covered in ivy... How can I get in?*

A In order to the remove the ivy, you need a special power to blow it out of your way. Check your Psynergy abilities to see whether any of your powers might do the trick. Also, you'll probably stumble across some dubious looking areas in the field. Try using various Psynergy abilities to see what you can find!



Q *There are places I can see, but I can't get to them. What am I supposed to do?*

A Sometimes, you can get to those places from a different location. Certain types of Psynergy might help you to get to places you couldn't normally reach. You might need to learn some new Psynergy before you can get where you want to go. By the way, you can also jump short distances, so give that a try first.

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Art. Nr. 1521940M/FRO (08.04) [0803/NOE/AGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul GOLDEN SUN™: DIE VERGESSENE EPOCHE entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™ dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

© 2001 – 2003 NINTENDO / CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND CAMELOT.
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALTSVERZEICHNIS

- DIE STEUERUNG 6
- DER BEGINN DER REISE 8

START-MENÜ
- NEU 12
- FORTS. (FORTSETZEN) 12
- KOPIEREN 13
- LÖSCHEN 13
- KAMPF 13
- AKTUALIS. (AKTUALISIEREN) 13

- DIE ADEPTEN 14
- DSCHINNS – DIE ELEMENTAREN GEISTER 16
- DIE REISE DURCH DAS LAND 18

OBERWELT-MENÜ
- PSYNERGY 18
- DSCHINN 20
- ITEM 24
- STATUS 27

- CHARAKTER-KLASSEN 31
- LÄDEN, GASTHÖFE UND HEILIGTÜMER 32
- DAS PAUSEN-MENÜ 35
- DER KAMPF 36

KOMMANDOS VOR DEM KAMPF
- KÄMPFEN 37
- RÜCKZUG 37
- STATUS 37

KOMMANDOS IM KAMPF
- ANGRIFF 38
- PSYNERGY 38
- DSCHINN 42
- RUFEN 44
- ITEM 47
- VERT. (VERTEIDIGUNG) 47

- DIE HELDEN TREFFEN SICH 48
- DIE KAMPF-ARENA 52
- DIE GESCHICHTE DER ALCHEMIE 56
- PROLOG AUS BUCH EINS 57
- DIE PROTAGONISTEN 58

ALCHEMIE – DIE MACHT, DIE BAUSTEINE DER REALITÄT ZU MANIPULIEREN. WAS SIE GENERATIONEN VERHEISST, DIESE ANDERE WISSENSCHAFT DAS THEMA DER LEGENDEN DES HEILIGTUMS VON VALEGARD, BESCHÜTZT VON DEN [illegible] DES EINEN WORTES, VALE AM FUSSE DES ALEPH-BERGS, DER HEIMAT DES HEILIGTUMS VON SOL. DOCH NUN WURDE DAS SIEGEL GEBROCHEN UND DIE LEUCHTTÜRME, JENE JUWELEN, WELCHE DIE MACHT DER ALCHEMIE KANALISIEREN, WURDEN ZUM OPFER EINER [illegible] VERLUST DER KRAFT DER ALCHEMIE HAT ZU EINER UNBEGRENZTEN MACHT UND GRAUSAMKEIT GEFÜHRT, WAS IHN HERZ BEGEHRT, MIT DER KRAFT DER VIER [illegible] VERSUCHT NUN JEMAND, DIE TRUGTÜRME ZU ENTFACHEN UND DIE MACHT DER ALCHEMIE AUF DER WELT WEYARD WIEDER FREIZUSETZEN. DIE LEUCHTTÜRME DER ERDE UND DES WASSERS VERSTRAHLEN BEREITS WIEDER IHR LICHT. NUNMEHR BEGINNT EIN EPISCHES ABENTEUER, DAS SICH ÜBER ALLE MEERE ERSTRECKT, UM DIE VERBLEIBENDEN BEIDEN LEUCHTTÜRME ZU FINDEN!

DIE STEUERUNG

L-Taste

- ● Psynergy-Abkürzungen einsetzen (Seite 19)
- ▲ Umgebung überprüfen
- ★ **Status-Bildschirm** aufrufen

R-Taste

- ● Psynergy-Abkürzungen einsetzen (Seite 19)
- ▲ Weltkarte aufrufen (Benutze das Steuerkreuz, um den Cursor zu bewegen. Um den Namen eines bereits besuchten Ortes einzublenden, platziere den Cursor auf einem •)
- ★ **Status-Bildschirm** aufrufen

Steuerkreuz

- ●/▲ Gehen (Du kannst auch diagonal gehen.)
- ● Vorwärts springen
- ● Objekte schieben
- ★/ Kommando oder Item wählen

A-Knopf

- ●/▲ Sprechen
- ●/▲ **Oberwelt-Menü** aufrufen (Seite 18)
- ●/▲ Gegenstände untersuchen
- ★/ Nächste Textbox einblenden
- ★/ Auswahl bestätigen

B-Knopf

- ●/▲ Laufen (zusammen mit dem Steuerkreuz gedrückt halten)
- Nächste Textbox einblenden
- Abbruch

SELECT

- ●/▲ Oberwelt-Kommandos einblenden (Seite 18) (Drücke diesen Knopf anstatt des A-Knopfes, wenn jemand vor der Spielfigur steht.)

START

- ●/▲ **Pausen-Menü** aufrufen (Seite 35)

Dies sind die grundlegenden Steuerungselemente in GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE. *Du solltest dich so gut wie möglich damit vertraut machen, ebenso wie mit den fortgeschrittenen Steuerungen, die auf den folgenden Seiten erklärt werden. Um dein Abenteuer zu bestehen, musst du sie alle meisterlich beherrschen.*

- ● = In Städten, Dörfern und Verliesen
- ▲ = Auf der Weltkarte (Außerhalb von Städten, Dörfern und Verliesen)
- ★ = Während des Kampfes
- = Sonstiges

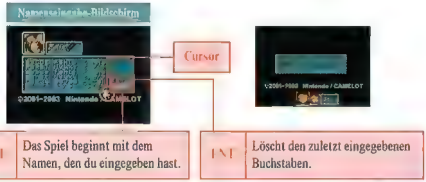
DER BEGINN DER REISE

Stecke dein GOLDEN SUN™: DIE VERGESSENE EPOCHE-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es ein (ON). Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, drücke START.

Titelbildschirm

BEVOR DU ZUM ERSTEN MAL SPIELST

Nachdem du im **Titelbildschirm** START gedrückt hast, erscheint automatisch der **Namenseingabe-Bildschirm**. Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes, um einen Buchstaben auszuwählen. Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Um bereits eingegebene Buchstaben wieder zu löschen, drücke den B-Knopf oder wähle die Option ENT auf der rechten Seite des Bildschirms. Bist du mit der Namenseingabe fertig, wähle ENDE auf der rechten Seite des Bildschirms und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Danach wirst du gefragt, ob du Daten aus GOLDEN SUN™ übernehmen möchtest. Genauere Informationen zum Übertragen von Daten aus GOLDEN SUN, siehe Seite 9.



NACHDEM EIN SPIEL GESPEICHERT WURDE

Ist bereits ein Speicherstand vorhanden, erscheint das **Start-Menü**, nachdem du START im **Titelbildschirm** gedrückt hast. Drücke START im **Titelbildschirm**, um das **Start-Menü** aufzurufen. Die Optionen dieses Menüs werden auf den Seiten 12 und 13 erklärt.

Das Start-Menü

Beginnst du ein neues Spiel, kannst du zuvor die End-Daten aus dem ersten GOLDEN SUN-Abenteuer in GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE übertragen. Dazu musst du zuerst die Option SENDEN in GOLDEN SUN aufrufen.

BEVOR DU ZUM ERSTEN MAL SPIELST

Befolge die Anweisungen vom Golden Sun-Titelbildschirm (siehe rechts).

Drücke und halte Links auf dem Steuerkreuz gedrückt, drücke gleichzeitig die R-Taste und START. So wird die Option SENDEN eingeblendet.

Wähle die Option SENDEN aus und drücke den A-Knopf, um den **Dateiauswahl-Bildschirm** aufzurufen.

Solltest du über keine Daten verfügen, die du übertragen könntest, steht die Option SENDEN nicht zur Verfügung.

Wähle die Datei aus, die du übertragen möchtest und drücke den A-Knopf, um den Bildschirm aufzurufen, auf dem du die TRANSFER-METHODE auswählen kannst. Wähle hier zwischen PASSWORT und KABEL (Letztere Option ermöglicht die Datenübertragung via eines Game Boy Advance Game Link™-Kabels.).

- Weitere Informationen zur Übertragung durch ein Passwort erhältst du auf Seite 10
- Weitere Informationen zur Übertragung mit Hilfe eines Kabels erhältst du auf S. 11.

ÜBERTRAGUNG DURCH EIN PASSWORT

IN GOLDEN SUN

1. Rufe das Menü, wie auf Seite 9 beschrieben, auf.
Wähle die Option PASSWORT und drücke den A-Knopf, um den **Passwort-Eingabe-Bildschirm** aufzurufen.
2. Es stehen dir nun drei weitere Optionen offen: GOLD, SILBER und BRONZE. Die Länge des Passworts hängt ebenso von der gewählten Option ab, wie die Informationen, die das Passwort beinhalten wird. Wähle eine der Optionen aus und drücke den A-Knopf.
3. Schreibe das auf dem Bildschirm angezeigte Passwort sorgfältig auf.

IN GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE

4. Nachdem du den Namen in einem neuen Spiel eingegeben hast, wähle die Option JA, um zum Bildschirm zu gelangen, auf dem du die Transfer-Methode auswählen kannst. (Solltest du ein Spiel, das du bereits begonnen hast, aktualisieren wollen, wähle im **Start-Menü** die Option AKTUALIS., um zur Auswahl der Transfer-Methode zu gelangen.)
Wähle als Nächstes die Option PASSWORT und drücke den A-Knopf.
5. Wähle im folgenden Menü GOLD, SILBER oder BRONZE, je nachdem, welchen Passwort-Level du während Schritt 2 gewählt hast und drücke den A-Knopf. Danach kannst du dein zuvor notiertes Passwort eingeben.

Sollte das Passwort nicht funktionieren, überprüfe deine Notizen nochmals mit dem in GOLDEN SUN zur Verfügung gestellten Passwort.

Sind alle Eingaben korrekt erfolgt, erscheint die Meldung PASSWORT AKZEPTIERT. Danach folgt die Abfrage, die Übertragung zu bestätigen. Drücke den A-Knopf, um die Übertragung zu bestätigen, oder den B-Knopf, um die Übertragung abzubrechen. Solltest du dich dazu entscheiden, die Übertragung abzubrechen, wirst du aufgefordert, einen Namen für Isaac einzugeben.

ÜBERTRAGUNG DURCH EIN KABEL

Verfügst du über ein Game Boy Advance Game Link-Kabel, kannst du sämtliche Informationen übertragen, die auch ein Gold-Passwort beinhaltet. Verbinde zuerst zwei Game Boy Advance-Systeme mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels (siehe Seite 55). Stecke danach das GOLDEN SUN-Spielmodul in ein Game Boy Advance-System und das GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE-Spielmodul in das andere.

IN GOLDEN SUN

1. Wähle die Option KABEL vom **Transfer-Methode-Bildschirm** und drücke den A-Knopf.
2. Somit sind die Vorbereitungen für die Datenübertragung von GOLDEN SUN zu GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE abgeschlossen.

IN GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE

3. Nachdem du den Namen in einem neuen Spiel eingegeben hast, wähle die Option JA, um zum Bildschirm zu gelangen, auf dem du die Transfer-Methode auswählen kannst. (Solltest du ein Spiel, das du bereits begonnen hast, aktualisieren wollen, wähle im **Start-Menü** die Option AKTUALIS., um zur Auswahl der Transfer-Methode zu gelangen.)
4. Wähle die Option KABEL vom **Transfer-Methode-Bildschirm** und drücke den A-Knopf. Die Datenübertragung beginnt automatisch. Danach folgt die Abfrage, die Übertragung zu bestätigen. Drücke den A-Knopf, um die Übertragung zu bestätigen, oder den B-Knopf, um die Übertragung abzubrechen. Solltest du dich dazu entscheiden, die Übertragung abzubrechen, wirst du aufgefordert, einen Namen für Isaac einzugeben.

START MENÜ — NEU

Willst du ein neues Spiel beginnen, wähle NEU und drücke den A-Knopf. Als Nächstes wird der **Namenseingabe-Bildschirm** eingeblendet. Gib deinen Namen ein (siehe Seite 8), wähle ENDE und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

Überträgst du Daten aus GOLDEN SUN, siehe dazu Seite 9.

START MENÜ — FORTS. (FORTSETZEN)

Mit Hilfe eines zuvor angelegten Speicherstandes kannst du dein Spiel an der Stelle fortsetzen, an der du zuletzt gespeichert hast. Wähle die Datei, die du öffnen möchtest mit Hilfe des Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf.

Gespeicherter Spielstand
Name des Hauptcharakters und letzter Speicherpunkt in dieser Datei.

Name, Level und Klasse des Hauptcharakters (siehe Seite 31), Anzahl der Münzen und Spielzeit.

Speicherstand-Auswahl-Bildschirm

Verfügbare Charaktere des gewählten Speicherstandes.

Typen und Anzahl der Dschinns (siehe Seite 16)
Von links nach rechts: Erd-Dschinns, Wasser-Dschinns, Feuer-Dschinns und Wind-Dschinns.

HINWEIS! DU KANNST FAST JEDERZEIT SPEICHERN!

In GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE kannst du speichern, wann immer es dir beliebt. Ausgenommen sind Kämpfe und spezielle Szenen. Auf Seite 35 erhältst du hierzu weitere Informationen.

START MENÜ — KOPIEREN

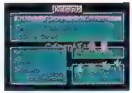
Du kannst einen Speicherstand in eine andere Datei kopieren. Wähle die Datei, die du kopieren möchtest mit Hilfe des Steuerkreuzes an und drücke den A-Knopf. Die gewählte Datei wird automatisch auf einen leeren Speicherplatz kopiert.

Sollten bereits drei Spielstände vorhanden sein und es sind keine Speicherplätze mehr frei, scheint die Option KOPIEREN nicht auf.

START MENÜ — LÖSCHEN

Wähle diese Option, um einen Speicherstand zu löschen. Wähle den Speicherstand, den du löschen möchtest mit Hilfe des Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf. Gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden. Überlege dir gut, ob du wirklich einen Spielstand löschen willst oder nicht.

START MENÜ — KAMPF



Wähle einen Speicherstand und kämpfe gegen Monster, die du bis zu diesem Zeitpunkt im Spiel besiegt hast. Du kannst auch dein Team gegen das eines Freundes antreten lassen.

Verfügst du noch über keinen Dschinn, ist die Option KAMPF im **Start-Menü** nicht verfügbar.

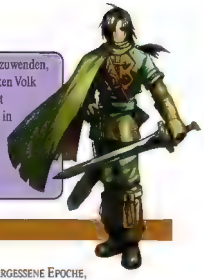
START MENÜ — AKTUALIS. (AKTUALISIEREN)

Solange dein Team im Spiel noch nicht auf Isaac und seine Freunde gestoßen ist, kannst du deine übertragenen Daten jederzeit aktualisieren. (Solltest du noch gar keine Daten übertragen haben, musst du diesen Schritt zuerst erledigen.) Wähle im **Start-Menü** die Option AKTUALIS. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die Datei aus, die du aktualisieren möchtest und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Auf Seite 9 erhältst du hierzu weitere Informationen.

Die Option AKTUALIS. scheint nicht auf, wenn alle deine Spielstände Daten beinhalten, die erst nach dem Treffen mit Isaacs Team gespeichert worden sind.

DIE ADEPTEN

Jene, die in der Lage sind, PSYNERGY (psychische Energie) anzuwenden, nennt man Adepten. Sie stammen in direkter Linie von einem alten Volk ab, das vor langer Zeit in der vergessenen Epoche der Menschheit existierte. Zu einer Zeit, als die Alchemie die Länder von Weyard in ihren Armen wiegte. Die Macht der Adepten wurzelt in der Alchemie, doch vor langer Zeit wurde diese mystische Kraft versiegelt, um die Welt vor jenen zu schützen, die diese Kraft für üble Zwecke nutzen wollten.



FELIX (JUNKER)

ERD-ADEPT: 18 JAHRE ALT

Felix, der Held in GOLDEN SUN: DIE VERGESSENE EPOCHE, wurde im Dorf VALE geboren, wo er auch seine Jugend verbrachte. Vor drei Jahren wütete ein fürchterlicher Sturm über Vale, der einen gewaltigen Felsbrocken vom Aleph-Berg ins Tal stürzen ließ, wodurch eine Flut ausgelöst wurde. Felix galt als vermisst, als er vom Fluss mitgerissen wurde. Tatsächlich aber wurde er von Saturos und Menardi gerettet. Er half ihnen, die VENUS- und MERKUR-LEUCHTTÜRME zu entfachen. Doch was hat er in den vergangenen drei Jahren erlebt? Welche Mission mag nun schwer auf seinen Schultern lasten?

JENNA (GEWEIHTE DES FEUERS)

FEUER-ADEPT: 17 JAHRE ALT

Jenna ist Felix' Schwester und eine Freundin von Isaac und Garet, den Helden aus GOLDEN SUN. Sie und der Gelehrte Kraden wurden von Saturos und Menardi entführt und wurden als ihre Geiseln gehalten. Sie bewundert ihren Bruder und ist auf seinen Reisen mutig an seiner Seite. Dennoch empfindet sie tiefes Mitgefühl für ihre Freunde Isaac und Garet, die bei jeder sich bietenden Gelegenheit versucht haben, gegen die Taten ihres Bruders vorzugehen.

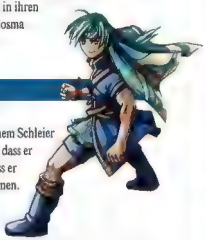
COSMA (WIND-SEHER)

WIND-ADEPT: 14 JAHRE ALT

Eines Tages fiel in einer kleinen Stadt namens Lalivero, in den nördlichen Regionen des Kontinents Gondowan, ein junges Mädchen mit einem eigentümlichen Schicksal vom Himmel. Faran, das Oberhaupt von Lalivero, nahm sie bei sich auf und erzog sie, als wäre sie seine eigene Tochter. Doch sie weiß, dass sie an ein gottgegebenes Schicksal gebunden ist. Als sie von Saturos und Menardi entführt wurde, lösten sie dadurch Ereignisse aus, welche die Welt in ihren Grundfesten erschüttern werden. Wie weit mag Cosma durch ihre Fähigkeiten in die Zukunft zu sehen, ihr eigenes Schicksal abschätzen können?

AARON (SEEFAHRER)

WASSER-ADEPT: ALTER UNBEKANNT



Aaron ist ein junger Mann, umhüllt von einem Schleier des Geheimnisses. Nachdem er erkannt hat, dass er Felix als Verbündeten betrachten kann, muss er erneut die Wichtigkeit seiner Mission erkennen.

FELIX' WIDERSACHER

Alex gehört einem Volk an, das seit Generationen den MERKUR-LEUCHTTURM beschützt hat. Er und Mia sind die letzten Abkömmlinge dieses antiken Volkes.

Dinaria und Hagartio kommen aus dem hohen Norden, aus den Ländern des ewigen Eises. Sie gehören zum Mars-Clan, wie auch Saturos und Menardi.

DSCHINNS – DIE ELEMENTAREN GEISTER

Dschinns sind die Geister des Feuers, des Wassers, der Erde und des Windes. Die vier Elemente aus denen [illegible]

DIE VIER TYPEN VON DSCHINNS

Dschinns lassen sich aufgrund ihrer Attribute in vier Klassen unterteilen: Erde (VENUS), Wasser (MERKUR), Feuer (MARS) und Wind (JUPITER). Zusätzlich zu den hier gezeigten Dschinns wirst du noch viele andere jeden Typs auf deiner Reise finden. Diese vier Dschinns repräsentieren jedes Element.

Erd-Dschinn: Echo

Wasser-Dschinn: Dampf

Feuer-Dschinn: Kanone

Wind-Dschinn: Odem

DSCHINNS MACHEN DEINE CHARAKTERE STÄRKER!

Benutze die Kraft der Dschinns um die Fähigkeiten deiner Charaktere zu verbessern und so ihre Effektivität im Kampf zu steigern.

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 1: EIN BÜNDNIS BEEINFLUSST DIE KLASSE!

Verbündest du einen Dschinn mit einem Charakter, indem du ihn an seinem Körper anbringst, könnte sich die Klasse dieses Charakters verändern. Dies kann zur Anhebung einiger Attribute führen. Auch erlaubt dies den Einsatz von Psynergy, über die du zuvor vielleicht nicht verfügt hast. Die Charakterklassen ändern sich entsprechend den Dschinns, mit denen du dich verbündet hast. Versuche verschiedene Kombinationen, um zu sehen, was dabei herauskommt!

Genauere Informationen hierzu findest du auf der Seite 20.

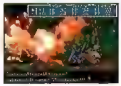
DSCHINN-EFFEKTE TEIL 2: ERHÖHE DIE ATTRIBUTE!

Verbündest du einen Charakter mit einem Dschinn, erhöhen sich jene Attribute, die mit diesem Typ Dschinn verwandt sind. Verbündest du jemanden zum Beispiel mit einem Feuer-Dschinn, erhöht sich auch die feuerbasierende Angriffskraft dieses Charakters. Gleichzeitig erhöht sich auch der Widerstand gegenüber gegnerischen Feuer-Angriffen.

Genauere Informationen hierzu findest du auf Seite 31.

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 3: ENTFESSLE DSCHINNS IM KAMPF!

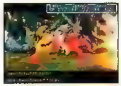
Entfesselst du im Kampf einen Dschinn, der mit einem Charakter verbündet war, wird dich dieser Dschinn im Kampf unterstützen. Jeder Dschinn verfügt über eine einzigartige Kraft. Finde heraus, was die Dschinns im Kampf bewirken können!



Genauere Informationen hierzu findest du auf Seite 50.

DSCHINN-EFFEKTE TEIL 4: RUFE DSCHINNS HERBEI!

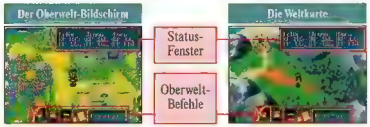
Sobald du einen Dschinn im Kampf entfesselt oder ihn zuvor auf Standby gesetzt hast, kannst du im Kampf vom RUFEN-Kommando Gebrauch machen, um einen mächtigen Geist herbeizurufen. Du kannst viele verschiedene Geister rufen. Je mehr Dschinns du für den Ruf einsetzt, desto stärker wird der herbeigerufene Geist sein.



Genauere Informationen hierzu findest du auf den Seiten 44 und 51.

DIE REISE DURCH DAS LAND

Während deiner Reise wirst du in viele Teile der Welt WEYARD reisen. Drückst du während deiner Streifzüge über die Landkarte, in Städten oder Verliesen den A-Knopf, wird der momentane Status deines Teams eingeblendet (Name, momentane Kraft- und Psynergy-Punkte) und es erscheint das **Oberwelt-Menü**. Drückst du den A-Knopf, wenn du direkt vor einer Person oder einem Gegenstand stehst, beginnst du ein Gespräch oder untersuchst das entsprechende Objekt. Es folgt nun eine Erklärung der Oberwelt-Befehle. Die Status-Menüs werden auf Seite 27 erklärt.



Setze PSYNERGY ein oder lege Psynergy-Abkürzungen fest (siehe auch folgende Seite).

Genauere Informationen zum Einsatz von Psynergy findest du auf den Seiten 38 – 41 und auf Seite 51.

DER EINSATZ VON PSYNERGY

1 Drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um den Charakter zu wählen, dessen Psynergy du einsetzen möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf.

2 Drücke Oben oder Unten auf dem Steuerkreuz, um die PSYNERGY auszuwählen, die du einsetzen möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf. Sind mehr als fünf verschiedene Arten von Psynergy verfügbar, drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um die verschiedenen Psynergy-Listen aufzurufen. Drücke die L- oder R-Taste, um einen anderen Charakter anzuwählen. Wählst du eine Psynergy aus, die sich auf bestimmte Objekte auswirkt (VERSCHIEBER, WIRBELWIND, etc.), wird diese aktiviert, sobald du sie in diesem Menü ausgewählt hast.

3 Setzt du Psynergy ein, die auf einen deiner Charaktere wirken soll (HEILUNG, GIFTHEILUNG, etc.), musst du als Nächstes mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Charakter wählen, auf den die Psynergy angewendet werden soll. Drücke den A-Knopf, nachdem du deine Wahl getroffen hast.

FESTLEGEN VON PSYNERGY-ABKÜRZUNGEN

Es ist sehr hilfreich, Psynergy, die du oft einsetzt, der L- oder R-Taste zuzuweisen. Auf diese Weise musst du nur eine einzige Taste betätigen, um eine Psynergy zu aktivieren.

1 Drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um einen Charakter anzuwählen, der über eine Psynergy verfügt, welche du als Abkürzung festlegen möchtest. Drücke anschließend die Taste (L- oder R-Taste), die mit der Abkürzung belegt werden soll.

2 Im nächsten Menü wird nur jene Psynergy angezeigt, die man als Abkürzung festlegen kann. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Psynergy und drücke den A-Knopf, um die Abkürzung festzulegen.

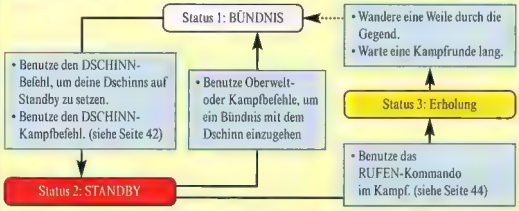
OBERWELT-BEFEHLE

DSCHINN

Benutze diesen Befehl, um Bündnisse mit Dschinns einzugehen oder Dschinns zu tauschen

HINWEIS!

Für den Status der Dschinns gibt es drei verschiedene Möglichkeiten. Die verfügbaren Befehle und Aktionen im Kampf und auf der Oberwelt hangen vom jeweiligen Status ab. Weitere Informationen zu Befehlen und Aktionen von Dschinns findest du auf Seite 42.



Drückst du SELECT im **Dschinn-Auswahl-Bildschirm**, erhältst du eine detaillierte Erklärung der äußerst wichtigen Regeln für den Einsatz von Dschinns. Drücke oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um eines der sieben Themen auszuwählen und drücke den A-Knopf, um mehr zu diesem Thema zu erfahren.

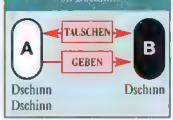
Diese Informationen sind äußerst wichtig. Du solltest sie unbedingt lesen!

VERFÜGBARE OPTIONEN DURCH DEN OBERWELT-DSCHINN-BEFEHL

- Ändere den Status eines Dschinns (STANDBY ←→ BÜNDNIS).
- Tausche Dschinns mit einem anderen Charakter
- Gib den Dschinn eines Charakters einem anderen.

Beim Tauschen oder Geben von Dschinns müssen folgende Bedingungen eingehalten werden:

Unterschiedliche Anzahl von Dschinns



Charakter A kann Dschinns mit Charakter B tauschen oder ihm welche geben, da dieser über weniger Dschinns verfügt. Charakter B kann mit Charakter A nur Dschinns tauschen, da Charakter A mehr Dschinns bei sich hat.

Dschinns, die sich gerade erholen, können weder getauscht noch gegeben werden.

Gleiche Anzahl von Dschinns

Wenn zwei Charaktere die gleiche Anzahl von Dschinns haben, können sie diese beliebig untereinander tauschen, jedoch können sie keine Dschinns hergeben. Dschinns können nur einer nach dem anderen getauscht werden.

- Weiß werden Dschinns angezeigt, die verbündet sind.
- Rot werden Dschinns angezeigt, die auf Standby sind.
- Gelb werden Dschinns angezeigt, die sich erholen.

ÄNDERUNG DES STATUS EINES DSCHINNS (STANDBY ←→ BÜNDNIS)

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen verbündeten oder auf Standby befindlichen Dschinn auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** und drücke den A-Knopf.
Drücke die L-Taste auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm**, um den Status und die Psynergy des Charakters einzusehen, der den Dschinn trägt, den du ausgewählt hast.

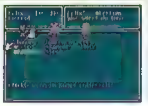
Weitere Erklärung auf unter Punkt 2 auf Seite 22 fortgesetzt...

2 Die Worte VERBÜND. (verbünden) oder STANDBY erscheinen über den Namen der Dschinns. Du kannst ihren Status verändern, indem du diese Worte mit dem Cursor anwählst und den A-Knopf drückst.

1 Als Nächstes wird ein Fenster eingeblendet, in dem du gefragt wirst, ob der Status von STANDBY zu BÜNDNIS verändert werden soll. Überprüfe die Veränderungen deiner Attribute und deiner Psynergy und drücke anschließend den A-Knopf, wenn du die Änderung durchführen möchtest. Möchtest du hingegen abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

ÄNDERUNG DES STATUS MIT HILFE DER R-TASTE

Auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** kann der Status der Dschinns durch Drücken der R-Taste von BÜNDNIS auf STANDBY oder umgekehrt geändert werden. Hältst du die R-Taste gedrückt und drückst SELECT, kannst du alle Dschinns gleichzeitig auf STANDBY bzw. auf BÜNDNIS umschalten.



Charakter-Status
Ändert sich der Status der Dschinns, betrifft das auch die Klasse und den Status des jeweiligen Charakters. Benutze diesen Bildschirm, um diese Veränderungen zu bestätigen. Attribute, die verstärkt werden, werden mit einem gelben Pfeil gekennzeichnet. Jene, die abgeschwächt werden, erhalten einen blauen Pfeil.

Charakter-Psynergy
In Fällen, in denen sich die Psynergy eines Charakters ändert, weil der Status seiner oder ihrer Dschinns verändert wird, erscheint neu hinzugekommene Psynergy in Gelb. Psynergy, die verloren geht, wird rot dargestellt. Erscheint rechts oben am Bildschirm ein Pfeil, schalte mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den verschiedenen Fenstern hin und her.

TAUSCHEN EINES DSCHINNS

Wähle im **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Dschinn und drücke den A-Knopf.

Du kannst Dschinns mit Charakteren tauschen, unter deren Bildern das TAUSCHEN-Kommando angezeigt wird. Wähle den Dschinn, den du tauschen möchtest und drücke den A-Knopf.

Der Status der beiden Charaktere, die Dschinns tauschen, wird nun eingeblendet. Drücke in diesem Bildschirm die R-Taste, um zwischen den Psynergy-Übersichten der beiden betroffenen Charaktere umzuschalten. Sollte mehr als eine Psynergy-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

Nachdem du alle Veränderungen überprüft hast, drücke den A-Knopf, um den Tausch durchzuführen. Möchtest du den Tausch allerdings abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

GEBEN VON DSCHINNS

Wähle auf dem **Dschinn-Auswahl-Bildschirm** einen Dschinn aus und drücke den A-Knopf.

Du kannst den Dschinn jenen Charakteren übergeben, unter deren Bildern das GEBEN-Kommando erscheint. Wähle einen Charakter und drücke den A-Knopf.

Der Status der Charaktere, welche Dschinns geben und erhalten, wird auf der linken und rechten Seite des Bildschirms dargestellt. Drücke in diesem Bildschirm die R-Taste, um die Psynergy der beiden Charaktere einzusehen. Sollte mehr als eine Psynergy-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

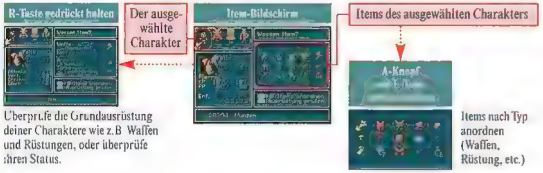
Nachdem du alle Veränderungen überprüft hast, drücke den A-Knopf, um den Tausch durchzuführen. Möchtest du den Tausch allerdings abbrechen, drücke den B-Knopf, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

Dschinns beeinflussen auch die Charakter-Klassen.

OBERWELT-BEFEHLE

ITEM

Du kannst Items (Gegenstände) in Läden kaufen oder in Schatzkisten finden. Mit Hilfe des ITEM-Befehls kannst du Items benutzen, sie anlegen, oder sie anderen Mitgliedern deines Teams geben. Jedes Mitglied kann bis zu 15 verschiedene Items mit sich führen. Von jedem Verbrauchsgegenstand kann eine Person bis zu 30 Stück dabei haben.



Im Spiel findest du viele verschiedene Arten von Items. Manche von ihnen entfalten eine besondere Wirkung, sobald sie angelegt werden. Andere wiederum gewähren dir mitunter sogar eine völlig neue Psynergy!

LANGSCHWERT

LEDERKAPPE

HOLZSCHILD

HEILKRAUT

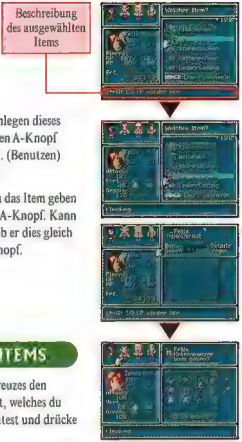
BENUTZEN UND WEITERGABE VON ITEMS

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Charakter aus, der das Item trägt, welches du benutzen oder weitergeben möchtest. Drücke anschließend den A-Knopf.

Wähle als Nächstes mit Hilfe des Steuerkreuzes das gewünschte Item aus. Sollte mehr als eine Item-Übersicht verfügbar sein, kannst du mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den einzelnen Fenstern hin- und herschalten.

Fällt deine Wahl auf eine Waffe oder eine Rüstung, die nicht angelegt ist, werden auf der linken Seite des Bildschirms die Statusveränderungen angezeigt, die durch das Anlegen dieses Items entstehen. Hast du dich für ein Item entschieden und den A-Knopf gedrückt, wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Befehl BEN. (Benutzen) oder GEBEN. Drücke anschließend nochmals den A-Knopf.

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Charakter aus, dem du das Item geben willst bzw. auf den du es anwenden möchtest und drücke den A-Knopf. Kann der Empfänger das Item auch anlegen, erfolgt eine Abfrage, ob er dies gleich tun soll. Wähle entweder JA oder NEIN und drücke den A-Knopf.



ANLEGEN UND ENTFERNEN VON ITEMS

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Charakter, der das Item trägt, welches du anlegen oder entfernen möchtest und drücke den A-Knopf.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite)

Wähle das Item, das du anlegen oder entfernen möchtest und drücke den A-Knopf. Drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um alle Item-Listen einzusehen. Wählst du eine Waffe oder Rüstung an, die nicht angelegt ist, werden die Auswirkungen des Anlegens auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt.

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes ANLEGEN oder ENTF. (entfernen) und drücke den A-Knopf. Wählst du ENTF., werden auf der linken Bildschirmseite die Werte angezeigt, die sich ändern werden.

DETAILS

Wähle diese Option, um die Wirkung der Anwendung oder des Anlegens eines Items auf der linken Bildschirmseite einzublenden. Hier wird auch angezeigt, wie viele dieser Items du bei dir hast.

WEGWERFEN VON ITEMS

Items, die du nicht länger benötigst, kannst du wegwerfen. Besitzt du mehr als zwei Items einer Sorte, die du wegwerfen möchtest, drücke Oben oder Unten auf dem Steuerkreuz, um die gewünschte Anzahl einzustellen. Drücke anschließend den A-Knopf. Es folgt nun noch eine Abfrage, ob du dieses Item wirklich wegwerfen möchtest. Wähle JA, um das Item wegzuwerfen oder NEIN, um den Vorgang abzubrechen. Drücke danach den A-Knopf. Sei vorsichtig, dass du keine Items wegwirfst, die du noch brauchen könntest! (Manche Items können nicht weggeworfen werden.)

OBERWELT-BEFEHLE

STATUS

Mit dem Befehl STATUS kannst du die Fähigkeiten und Attribute deiner Charaktere überprüfen. Durch Drücken von SELECT wird eine Liste aller bisher gefundenen Dschinns aufgerufen. Dschinns, die du während deiner Reise verpasst hast, werden durch leere Felder angezeigt.

DER STATUS-DETAILS-BILDSCHIRM

Wählst du einen Charakter und drückst den A-Knopf, wird der detaillierte Status dieses Charakters eingeblendet. Bewegst du den Cursor auf eine Überschrift in diesem Bildschirm, wird im oberen Teil des Schirms eine kurze Beschreibung des entsprechenden Themas eingeblendet.

Negative Statusveränderungen werden auf Seite 30 beschrieben.

INFORMATIONEN AM STATUS-BILDSCHIRM

LEVEL – ERFAHRUNGSPUNKTE – KP – PP

Überschrift	Beschreibung
LV.	Derzeitiger Level des Charakters.
ERF.	Besiege Gegner, um Erfahrungspunkte zu erhalten. So kannst du den Level deiner Charaktere steigern. Bewege den Cursor hierher, um zu sehen, wie viele Punkte du benötigst, um den nächsten Level zu erreichen.
KP	Dies sind die Kraftpunkte deiner Charaktere (die Höhe der Zahl gibt an, wie viel Schaden sie einstecken können). Die Nummer auf der linken Seite steht für deine momentanen KP, die Nummer rechts gibt deine maximalen KP an. Fallen die KP auf 0, ist der Charakter kampfunfähig.
PP	Die Psynergy-Punkte deiner Charaktere (jene Punkte, die zur Anwendung von Psynergy zur Verfügung stehen). Die Nummer auf der linken Seite steht für deine momentanen PP, die Nummer rechts gibt deine maximalen PP an. Setzt du Psynergy ein, verringert sich die Anzahl der PP.

DIE BASIS-ATTRIBUTE DEINER CHARAKTERE

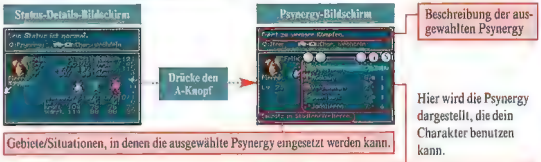
Überschrift	Beschreibung
ATTACKE	Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden verursachst du durch eine direkte Attacke.
VERT.	Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden musst du durch direkte gegnerische Attacken einstecken.
SCHNELL.	Je höher dieser Wert ist, desto eher kommst du während des Kampfes zum Zug.
GLÜCK	Glück erhöht deine Chancen, Spezialattacken und Statusveränderungen abzuwenden.

DSCHINN / ELEMENTAR-INFORMATIONEN

Überschrift	Beschreibung
DSCHINN	Die Anzahl der verbündeten Dschinns und die Gesamtanzahl aller Dschinns von jedem Element.
LV.	Dies zeigt den Level jedes Elements an. Je höher dieser Wert ist, desto mehr ist der Charakter in der Lage, elementare Fähigkeiten einzusetzen.
KRAFT	Dies zeigt die elementare Kraft für jedes Element. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden kannst du durch elementare Attacken anrichten.
WDRST	Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden erleidest du durch elementare Attacken.

UMSCHALTEN VON STATUS-DETAILS-BILDSCHIRMEN

Im **Status-Details-Bildschirm** der Charaktere kannst du andere Status-Informationen abrufen, indem du den A-Knopf drückst. In manchen Bildschirmen kannst du durch Drücken der L- und R-Tasten die Status-Informationen anderer Charaktere einblenden.



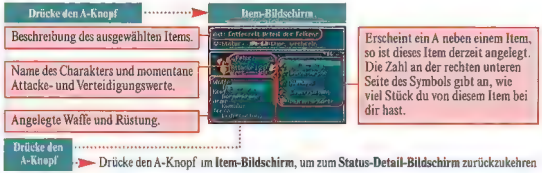
Erworbene Psynergy

1. **Psynergy-Symbol**
2. **Psynergy-Name**
3. **Benötigte PP für den Einsatz der Psynergy**
4. **Psynergy-Typ**
   - = Erde
   - = Wasser
   - = Feuer
   - = Wind
5. **Reichweite der Psynergy**

- Ein Gegner oder Team-Mitglied
- Drei Gegner
- Bis zu fünf Gegner
- Bis zu sieben Gegner
- Alle Gegner oder dein gesamtes Team

Drücke im **Psynergy-Menü** den A-Knopf, um das **Item-Menü** aufzurufen.

Alle Items deines Charakters werden im **Item-Bildschirm** angezeigt. Drücke Links und Rechts auf dem Steuerkreuz, um die verschiedenen Item-Listen aufzurufen.



HINWEIS! NEGATIVE STATUSVERÄNDERUNGEN

Wendet ein Monster im Kampf eine Spezialattacke an, könnte dies zu negativen Statusveränderungen führen. Diese Veränderungen können durch bestimmte Items, manche Psynergy-Typen oder durch den Besuch eines HEILIGTUMS aufgehoben werden (siehe Seite 34).

GIFT: Wenn du vergiftet bist, nimmst du kontinuierlich Schaden. Heile dich mit GEGENGIFT oder GIFTHEILUNG.

TÄUSCHUNG: Dein Charakter leidet unter Sinnestäuschungen, durch die seine Zielsicherheit sinkt. Heile dich mit LINDERUNG oder ELIXIER.

STICH: Dein Körper fühlt sich taub an und du kannst dich nicht mehr bewegen. Heile dich mit LINDERUNG oder ELIXIER.

SCHLAF: Dein Charakter schläft ein und kann nicht mehr agieren. Erwecke ihn mit LINDERUNG oder ELIXIER.

KAMPFUNFÄHIG: Dein Charakter wurde im Kampf besiegt und kann nicht mehr kämpfen. Erwecke ihn in einem Heiligtum oder benutze LEBENSWASSER oder PHÖNIX.

Es gibt auch noch weitere Statusveränderungen

TÄUSCHUNG, STICH und SCHLAF enden, sobald dein Charakter kampfunfähig wird.

CHARAKTER-KLASSEN

Jeder Charakter gehört einer bestimmten Charakter-Klasse an. Diese Klasse kann sich ändern, wenn ein Charakter sich mit Dschinns verbündet oder welche entfernt. Ändert sich die Klasse eines Charakters, ändern sich auch seine Attribute.

DIE AUSWIRKUNGEN VON KLASSENVERÄNDERUNGEN

Ändert sich die Klasse eines Charakters, können sich dadurch auch folgende Änderungen ergeben:

ATTRIBUT-VERÄNDERUNGEN DER CHARAKTERE

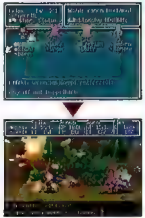
Ändert ein Charakter seine Klasse, können sich auch seine Attribute verändern. Attribute können stärker oder schwächer werden. Es ist auch beides gleichzeitig möglich, je nachdem, welche Änderung vollzogen wurde.

PSYNERGY-VERÄNDERUNGEN

Die verfügbare Psynergy hängt von der jeweiligen Klasse ab. Wenn du eine Klasse änderst, stelle sicher, dass dir dadurch keine Psynergy verloren geht, die du später noch einsetzen möchtest! Überprüfe alle Änderungen genau, bevor du dich mit einem Dschinn verbündest.

DIE AUSWIRKUNGEN VON BÜNDNISSEN

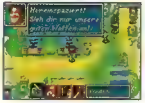
Die Charakter-Klasse ändert sich abhängig von der Art des Dschinns, der mit dem Charakter ein Bündnis eingeht. Auch verfügen Dschinns ein und desselben Typs über ganz individuelle Charakteristika. Sie alle beeinflussen durch ein Bündnis die Attribute deines Charakters. Werden sie im Kampf entfesselt, können sie höchst unterschiedliche Wirkungen entfalten. Versuche, für deine Charaktere jene Dschinns zu finden, durch die sie die meisten Vorteile erhalten.



Verbündest du einen Erd-Dschinn mit einem Charakter, wird auch dessen Erd-Kraft steigen. Dadurch wird er mit Erd-Attacken mehr Schaden verursachen können.

LÄDEN, GASTHÖFE UND HEILIGTÜMER

In vielen der Städte und Dörfer, die dein Team während des Abenteuers bereist, findest du LÄDEN, GASTHÖFE und andere Einrichtungen, die verschiedene hilfreiche Dienstleistungen anbieten.



WAFFEN-, RÜSTUNGS- UND ITEM-SHOPS

In diesen Läden kannst du Waffen, Rüstungen, Heilkräuter und andere Gegenstände kaufen und verkaufen.

KAUFEN — ITEMS KAUFEN

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die Items aus, die du kaufen möchtest und drücke den A-Knopf. Werden mehr als sieben verschiedene Items angeboten, erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms ein grüner Pfeil. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst du das gesamte Angebot einsehen.

Wähle den Charakter, der das Item nehmen soll und drücke den A-Knopf. Kann das Item von diesem Charakter angelegt werden, werden rechts unten die dadurch entstehenden Status-Veränderungen angezeigt. Kann das Item nicht angelegt werden, erfolgt die Meldung NICHT ANLEGBAR im Statusfenster. Auch erscheint im Item-Laden rechts unten eine Liste deiner Items inklusive der vorhandenen Stückzahl.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite.)

Ein Charakter, der ein gekauftes Item erhält, wird sofort gefragt, ob er oder sie dieses Item anlegen will, wenn dieses Item auch angelegt werden kann. Um es anzulegen, wähle JA und drücke den A-Knopf. Andernfalls wähle NEIN.

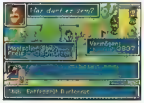
Solltest du ein neues Item gleich anlegen wollen, wird dich der Ladenbesitzer fragen, ob du das Item, das durch den Tausch abgelegt wurde, gleich verkaufen möchtest. Um das alte Item zu verkaufen, wähle JA und drücke den A-Knopf. Andernfalls wähle NEIN.

VERKAUFEN — VERKAUFE DEINE ITEMS AN DEN LADEN

Du kannst deine Items an den Laden verkaufen. Der Verkaufspreis wird eingeblendet und du musst nur noch JA auswählen, um zu verkaufen, oder NEIN, um abzubrechen.

ARTEFAKTE — KAUFE ARTEFAKTE

Manchmal werden in den Läden seltene Artefakte angeboten. Du kannst sie auf die gleiche Weise erwerben, wie normale Items.

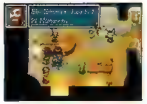


ZITADELLEN — REPARIERE EIN BESCHÄDIGTES ITEM

Beschädigte Items werden im **Item-Bildschirm** mit einem X gekennzeichnet. Man kann sie aber reparieren. Nachdem du über die Kosten der Reparatur informiert worden bist, wähle JA, um die Reparatur durchführen zu lassen, oder NEIN, um abzubrechen. Sobald ein Item repariert worden ist, kannst du es auch wieder benutzen.

GASTHÖFE

Verbringst du die Nacht in einem GASTHOF, werden alle verlorenen Kraft- und Psynergy-Punkte wieder aufgefüllt. Die Preise sind von Stadt zu Stadt unterschiedlich. Kampfunfähige Charaktere werden in GASTHÖFEN allerdings nicht wieder belebt. Auch negative Statusveränderungen bleiben bestehen.



HEILIGTÜMER

In HEILIGTÜMERN kannst du besiegte Charaktere wieder beleben, Vergiftungen heilen und andere Statusveränderungen aufheben. Diese Dienste kannst du nur in Anspruch nehmen, wenn mindestens ein Mitglied deines Teams an solchen Beschwerden leidet.

BELEBEN — ERWECKE BESIEGTE CHARAKTERE

Hiermit kannst du einen Charakter wieder beleben, der im Kampf besiegt wurde.

ENTGIFTEN — HEILE VERGIFTETE CHARAKTERE

Hiermit kannst du einen vergifteten Charakter heilen.

SCHUTZ-AURA — EXORZIERE GEISTER

Damit vertreibst du Geister, die einen Charakter heimsuchen.

FLUCH BRECHEN — NIMM FLÜCHE VON CHARAKTEREN

Dies erlaubt einem Charakter, verfluchte Items abzulegen.

DAS PAUSEN-MENÜ

Mit Ausnahme von selbstlaufenden Szenen und Kämpfen, kannst du durch Drücken von START das **Pausen-Menü** aufrufen.

PAUSEN-MENÜ — SPEICHERN

Bis zu drei Speicherstände können angelegt werden. Wähle einen der drei Speicherplätze, um deine Daten zu speichern. Drücke danach den A-Knopf, um den Speichervorgang zu starten. Benutzt du eine Datei, die bereits Daten enthält, wird diese komplett überschrieben. Sei vorsichtig, denn einmal überschriebene Daten können nicht wiederhergestellt werden.

Schalte nicht aus (OFF) und führe keinen Reset durch, während du speicherst.

PAUSEN-MENÜ — SCHLAFEN

Dies ist sehr bequem für kürzere Zeitspannen. Dauert der **Schlaf-Modus** jedoch zu lange und die Energie der Batterien verbraucht sich während dieser Zeit, wird die Stromversorgung automatisch abgeschaltet. Wenn du vorhast, für längere Zeit nicht zu spielen, solltest du dein Spiel speichern und dein Game Boy Advance-System ausschalten (OFF).

Drücke und halte SELECT und die L- und R-Tasten gedrückt, um den **Schlaf-Modus** zu aktivieren. Um das Spiel wieder fortzusetzen, müssen die gleichen Tasten gedrückt werden. Der **Schlaf-Modus** kann auch während eines Kampfes oder spezieller Ereignisse aktiviert werden.

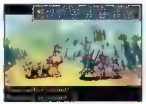
PAUSEN-MENÜ — EINSTELLUNGEN

Jede Einstellung kann mit Hilfe des Steuerkreuzes verändert werden. Stellst du AUTO-SCHLAF auf EIN, wird das Spiel automatisch in den **Schlaf-Modus** geschaltet, wenn du eine bestimmte Zeit lang keinen Knopf drückst. Drückst du SELECT und die L- und R-Tasten, kann das Spiel fortgesetzt werden.

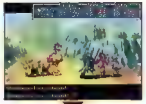
DER KAMPF

Während deines Abenteuers wirst du vielen Gegnern im Kampf gegenüberstehen. Zusätzlich zu direkten Angriffen mit Waffen kannst du auch mit DSCHINNS und PSYNERGY angreifen.

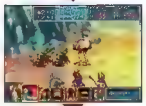
DER KAMPF VOM ANFANG BIS ZUM ENDE



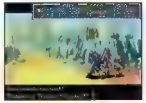
Trifft du in einem Verlies oder auf der Weltkarte auf einen Gegner, entbrennt sofort ein Kampf. Zu Beginn jedes Kampfes kannst du die Option KÄMPFEN oder RÜCKZUG wählen, doch wird es dir nicht immer gelingen, zu entkommen.



Wählst du KÄMPFEN, könntest du deine Gegner überraschen und zuerst angreifen. Ebenso kann es dir aber passieren, dass du überrascht wirst...



Die Kämpfe sind rundenbasierend. Zu Beginn jeder Runde musst du für jedes Mitglied deines Teams eine Aktion festlegen. Anschließend führen deine Freunde und die Gegner ihre Aktionen aus. Die Reihenfolge hängt von ihrer Geschwindigkeit ab.

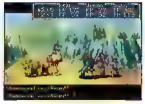


Der Kampf endet, wenn alle Gegner geflüchtet sind oder besiegt wurden. Sollten allerdings alle deine Team-Mitglieder im Kampf besiegt worden sein, endet nicht nur der Kampf, sondern das Spiel! In diesem Fall musst du nochmals in der letzten Stadt, die du besucht hast, oder von einem gespeicherten Spielstand aus beginnen.

KOMMANDOS VOR DEM KAMPF

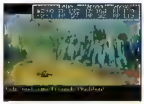
Vor jeder Kampfrunde hast du die Wahl, ob du kämpfen oder flüchten willst.

KOMMANDO KÄMPFEN



Wähle dieses Kommando, um den eigentlichen Kampf zu beginnen. Eine genaue Beschreibung der Kampf-Kommandos folgt auf den Seiten 38 – 47.

KOMMANDO RÜCKZUG

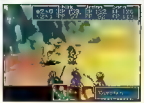


Wähle dieses Kommando, um einen Fluchtversuch zu starten. Misslingt dir dieses Vorhaben, musst du allerdings eine Runde lang alle Angriffe deiner Gegner über dich ergehen lassen.

KOMMANDO STATUS

Wähle dieses Kommando, um den Status deiner Charaktere zu überprüfen. Bevor du in den Kampf ziehst, solltest du eventuell die KP und die verfügbare Psynergy deines Teams prüfen.

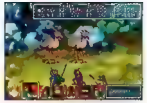
WIE MAN ZU DEN KOMMANDOS VOR DEM KAMPF ZURÜCKKEHRT, NACHDEM MAN BEREITS KÄMPFEN GEWÄHLT HAT



Drücke den B-Knopf, wenn du wieder zu den Kommandos vor dem Kampf zurückkehren willst, nachdem du bereits KÄMPFEN gewählt hast. Diese Kommandos sind auch während des Kampfes nach jeder Kampfrunde verfügbar.

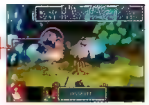
KOMMANDOS IM KAMPF

Sobald der Kampf begonnen hat, stehen dir die hier erklärten sechs Kommandos zur Verfügung, um deine Gegner zu bekämpfen.



KOMMANDO IM KAMPF — ANGRIFF

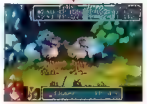
Wähle dieses Kommando, um einen Gegner mit einer Waffe anzugreifen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Gegner an, den du treffen möchtest und drücke den A-Knopf. Ergreift der ausgewählte Gegner die Flucht oder wird er besiegt, bevor du angreifen kannst, führst du automatisch den Befehl VERT. (Verteidigung) aus.



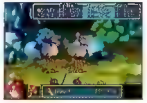
KOMMANDO IM KAMPF — PSYNERGY

Du kannst PSYNERGY einsetzen, um Gegner anzugreifen oder deine Team-Mitglieder zu heilen. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Psynergy aus und drücke den A-Knopf.

Wähle als Nächstes mit Hilfe des Steuerkreuzes ein Ziel aus. Manche Psynergy-Typen verfügen über einen größeren Wirkungsbereich als andere.



Auf der folgenden Seite erhältst du hierzu weitere Informationen

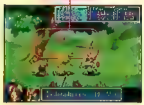


HINWEIS! ÜBER DEN UMFANG VON PSYNERGY

Jeder Psynergy-Typ verfügt über einen bestimmten Wirkungsbereich. Psynergy mit einem großen Wirkungsbereich wirkt auf alle betroffenen Ziele unterschiedlich stark. Wenn du Gegner mit Psynergy angreifst, bedenke diesen Umstand, bevor du dich für ein bestimmtes Ziel entscheidest.

PSYNERGY, DIE UNTERSCHIEDLICH STARK WIRKT

Eine Psynergy, die mit unterschiedlicher Stärke auf mehrere Ziele wirkt, entfaltet die größte Wirkung auf den Gegner oder das Team-Mitglied in der Mitte des ausgewählten Bereichs. Je weiter das Ziel von der Mitte des Wirkungsbereiches entfernt ist, desto schwächer fällt der Effekt der Psynergy aus (es gibt allerdings Ausnahmen). Wenn du die Ziele für deine Psynergy auswählst, merke dir, dass der größte der eingeblendeten Cursor jenes Ziel kennzeichnet, das am stärksten betroffen wird.



Der Gegner in der Mitte bekommt den meisten Schaden ab.

VERÄNDERUNG DES WIRKUNGSBEREICHES

Abhängig davon, welches Hauptziel du für eine Psynergy auswählst, kann sich auch der Wirkungsbereich verändern. Im Bild rechts siehst du, wie eine Psynergy, die auf drei Gegner wirkt, auf den Gegner rechts außen konzentriert wird. In diesem Fall umfasst der Wirkungsbereich nicht drei Gegner, sondern nur zwei.

Der Wirkungsbereich einer Psynergy hängt davon ab, welches Hauptziel du wählst.

(Fortsetzung folgt auf Seite 40.)

PSYNERGY ÄNDERT SICH, SOBALD MEIN DSCHINN ENTFESSELT WIRD

Setzt du während des Kampfes das DSCHINN-Kommando ein, um einen Dschinn zu entfesseln (siehe Seite 42), ändert sich die Klasse und die verfügbare Psynergy des Charakters. Bedenke also, dass der Einsatz eines Dschinns eventuell Psynergy deaktiviert, die du noch einsetzen wolltest.

SCHÜTZE DICH ZU JEDER PSYNERGY

Psynergy ist sehr hilfreich, aber sei vorsichtig, dass du sie nicht zu oft einsetzt. Spare sie für Situationen, in denen du sie wirklich brauchst. Übernachtest du in einem GASTHOF oder setzt bestimmte Items ein, kannst du deine Psynergy-Punkte wieder auffüllen. Auch wenn du eine bestimmte Strecke zurücklegst, füllen sich deine Psynergy-Punkte langsam wieder auf.

BEISPIELE FÜR PSYNERGY

In diesem Spiel stehen dir viele verschiedene Formen der Psynergy zur Verfügung. Einige davon sind hier aufgelistet.

ERD-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
HEILUNG	3	1	Stellt 70 KP wieder her.
BEBEN	4	3	Angriff mit Erdbeben.
STALAGMIT	5	1	Angriff mit Stalagmiten.
WACHSTUM	4	1	Setze es im Kampf ein und...?
RÜCKZUG	6		Teleport zum Eingang eines Verlieses.

FEUER-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
FLAMME	4	3	Angriff mit Flammen.
DUNST	6	1	Angriff mit Flammenwolke.
STRAHL	7	3	Angriff mit sengendem Hitzestrahl.
KRAFT-BLOCKER	4	1	Senkt gegnerische Verteidigung.
HITZE-STURM	12	3	Angriff mit einäschernden Flammen.

WIND-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
WIRBEL-WIND	5	3	Angriff mit wirbelndem Tornado
BLITZ-STRAHL	6	3	Angriff mit Magnetsturm.
AUFPRALL	7	1	Verstärkt Attacke eines Freundes.
SCHLAF	5	3	Versetzt mehrere Gegner in Schlaf.
GEIST-LESER	1		Liest anderer Leute Gedanken.

WASSER-PSYNERGY

Name	benötigte PP	Wirkungsbereich	Effekt
FROST	5	3	Angriff mit frostigen Blöcken.
GEBET	4	1	Stellt 100 KP wieder her.
GIFT-HEILUNG	2	1	Entgiftet den Körper.
POLAR	6	3	Angriff mit schneidender Kälte.
LINDE-RUNG	3	1	Heilt Schlaf, Lähmung und Täuschung.

KOMMANDO IM KAMPF **DSCHINN**

Mit diesem Kommando kannst du einen verbündeten Dschinn entfesseln oder einen Dschinn auf Standby setzen.

BEDINGUNGEN FÜR DEN EINSATZ VON DSCHINNS

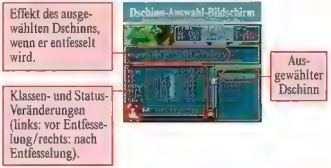
Während eines Kampfes kannst du mit Hilfe des DSCHINN-Kommandos verschiedene Effekte erzielen – abhängig vom momentanen Status der Dschinns. Wenn sich alle deine Dschinns gerade in der Erholungsphase befinden, kannst du das DSCHINN-Kommando zwar anwählen, doch ansonsten kannst du nichts weiter machen.

Status des Dschinns	Dschinn-Kommando-Optionen
Verbündet	Entfessle einen Dschinn oder setze ihn auf STANDBY.
Standby	BÜNDNIS mit dem Dschinn.
Erholung	Nichts

ENTFESSELN VON VERBÜNDETEN DSCHINNS

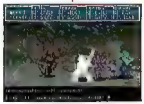
Wähle zuerst einen Dschinn aus. Du kannst jeden verbündeten Dschinn freisetzen (Namen von verbündeten Dschinns werden weiß angezeigt). Der Effekt im Kampf und jegliche Status-Veränderungen werden ebenfalls angezeigt. Drücke danach den A-Knopf.

(Fortsetzung auf der nächsten Seite.)



Wenn du einen Dschinn freisetzt, greift er einen Gegner an oder entfaltet seine unterstützende Wirkung auf ein oder mehrere Team-Mitglied/er. Je nachdem, um welchen Typ Dschinn es sich handelt, musst du entweder einen Gegner als Ziel für die Dschinn-Attacke auswählen, oder ein Mitglied deines Teams für den Zauber des Dschinns aussuchen.

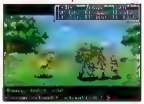
Wenn du im Kampf mit deinem Zug dran bist, entfesselt der Dschinn seine Attacke oder seine unterstützende Wirkung. Danach steht der entfesselte Dschinn auf STANDBY. In der nächsten Runde kannst du daher das RUFEN-Kommando benutzen. (Siehe Seite 44 – 46)



BÜNDNIS MIT EINEM DSCHINN AUF STANDBY

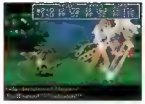
Wähle zuerst einen Dschinn, mit dem du dich verbünden willst. Wähle dazu einen der Dschinns aus, deren Namen rot angezeigt werden. Der Status des Dschinns und die Auswirkungen auf den Status seines Trägers werden eingeblendet. Drücke den A-Knopf, sobald du dich für einen Dschinn entschieden hast.

Wenn der Zeitpunkt für deinen Zug in einer Kampfrunde gekommen ist, gehst du mit dem Dschinn ein Bündnis ein. In der nächsten Runde kannst du den verbündeten Dschinn entfesseln.



KOMMANDO IM KAMPF

RUFEN



Rufst du einen Dschinn, der auf STANDBY ist, kannst du einen mächtigen Geist beschwören. Jeder Dschinn, der so gerufen worden ist, geht danach automatisch zur Erholungsphase über.

DIE GRUNDLAGEN DES RUFENS

Um einen Geist beschwören zu können, muss mindestens ein Dschinn auf Standby stehen. Da du im Laufe des Abenteuers immer mehr Dschinns finden wirst, erhöht sich auch die Anzahl der Geister, die du beschwören kannst. Abhängig von der Zahl und des Typs der Dschinns, die du zum Rufen einsetzt, ändert sich auch die Art des Geistes, den du beschwören kannst.

WIE MAN RUFT

1 Wähle RUFEN und drücke den A-Knopf. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Geist aus, den du beschwören willst und drücke nochmals den A-Knopf.

Beschreibung des gewählten Geistes.

Anzahl der Dschinns auf Standby, angeordnet nach Typ von links nach rechts.
Erde, Wasser, Feuer und Wind (die Anzahl verringert sich nach jedem Ruf).

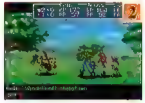
Geister, die du rufen kannst: Sind fünf oder mehr Geister verfügbar, schalte mit Hilfe des Steuerkreuzes zwischen den verschiedenen Übersichten hin und her.

(Wird unter Punkt 2 auf der nächsten Seite fortgesetzt.)

HINWEIS! JEDER KANN RUFEN!

Zwar kann jeder Charakter nur jene Dschinns mit dem DSCHINN-Kommando kontrollieren, die er selbst trägt, aber solange auch nur ein Team-Mitglied einen Dschinn auf Standby hat, kann jeder diesen Dschinn zum RUFEN benutzen. Solange genug Dschinns auf Standby sind, können zwei Team-Mitglieder denselben Geist in einer Runde beschwören.

2 Wähle die Gegner aus, die von dem gerufenen Geist angegriffen werden sollen. Drücke Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz, um ein Ziel auszuwählen. Drücke anschließend den A-Knopf. Siehe auch Seite 46 für die Beschreibung von Wirkungsbereichen der Beschwörungen. Wenn du einen Geist rufst, erhöht sich für die Dauer des Kampfes deine elementare Kraft des Typs, dem auch der Geist angehört. Je stärker der Geist ist, desto mehr wird die elementare Kraft erhöht.



HINWEIS! DIE EFFEKTE DES RUFENS

Die Anzahl der Dschinns auf Standby wird nach Typen geordnet im **Beschwörungs-Auswahl-Menü** angezeigt. Jedes Mal, wenn du Dschinns zum Rufen einsetzt, verringert sich diese Anzahl entsprechend des Typs und der Menge der Dschinns, die für den Ruf verwendet worden sind. Wenn sich diese Anzahl verringert, wird auch die Zahl der verfügbaren Geister kleiner. Allerdings geht die Kraft von Dschinns und Geistern niemals gänzlich zur Neige. Nachdem sich die Dschinns erholt haben und wieder auf STANDBY gesetzt worden sind, kannst du jederzeit wieder nach Geistern rufen.

WIRKUNGSBEREICH DER GERUFENEN GEISTER

Gerufene Geister greifen alle Gegner an. Bewegst du den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes, um einen Gegner auszuwählen, den der Geist angreifen soll, bewegt sich der Cursor zwischen den Gegnern, wie auf dem nebenstehenden Bild dargestellt. Auf diese Weise kannst du auswählen, welcher der Gegner den meisten Schaden abbekommen soll.

HINWEIS! NACH DEM RUFEN

Alle Dschinns, die zum Rufen eingesetzt worden sind, fallen sofort nach dem Erscheinen des Geistes in die Erholungsphase. Diese Dschinns verbünden sich entweder nach einer Kampfrunde oder nachdem du ein paar Schritte gelaufen bist, automatisch wieder mit dem entsprechenden Charakter. Während du herumwanderst, weist dich ein akustisches Signal darauf hin, wenn ein Dschinn von der Erholungsphase zum Bündnis übergeht.

GEISTER, DIE MAN RUFEN KANN

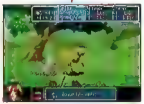
Dein Team kann viele verschiedene Geister rufen Erhöht sich die Anzahl der Dschinns, die auf Standby sind, wirst du auch in der Lage sein, mehr Geister zu rufen.

GEISTER, DIE MAN RUFEN KANN

Name des Geistes	benötigte Dschinns	Beschreibung
VENUS	1 Erd-Dschinn	Ein Geist der Erde
MARS	1 Feuer-Dschinn	Ein Geist des Feuers.
RAMSES	2 Erd-Dschinns	Der untote Wächter eines Pharaos.
KIRIN	2 Feuer-Dschinns	Eine flammenumhüllte Kreatur

KOMMANDO IM KAMPF — ITEM

Einige Items, die du bei dir trägst, kannst du auch im Kampf einsetzen. Wähle zuerst das Item, dass du einsetzen willst und drücke den A-Knopf. Wähle als Nächstes ein Ziel, an dem das Item eingesetzt werden soll. Abhängig von der Art des Items kann das Ziel ein Team-Mitglied oder ein Gegner sein. Drücke nach der Auswahl des Ziels den A-Knopf.

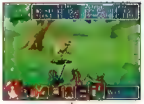


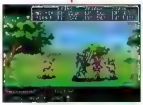
HINWEIS! NICHT ALLE ITEMS KÖNNEN IM KAMPF EINGESETZT WERDEN

Items, die im **Item-Auswahl-Bildschirm** gelb angezeigt werden, können im Kampf nicht eingesetzt werden. Die Namen von einsetzbaren Items werden weiß angezeigt.

KOMMANDO IM KAMPF — VERT. (VERTEIDIGUNG)

Indem du dich verteidigst, kann der Schaden, der dir durch eine gegnerische Attacke zugeführt wird, verringert werden. Wähle das VERT.-Kommando mit Hilfe des Steuerkreuzes und drücke den A-Knopf. Hat ein Charakter nur mehr wenige KP oder ist gerade nichts für ihn zu tun, solltest du VERT. anwenden.





DIE HELDEN TREFFEN SICH

Gegen Ende des Spiels trifft Felix' Team auf Isaac und seine Freunde. Sie verbünden sich und somit stehen dir acht spielbare Charaktere zur Verfügung. Hier wird erklärt, wie man ein Team von acht Leuten handhabt.

ZUSÄTZE ZUM STATUS-BILDSCHIRM (FORTSETZUNG VON SEITE 27)

Obwohl sich die Anzahl deiner Team-Mitglieder von vier auf acht erhöht, bleibt die Anzahl der Personen, die aktiv an einem Kampf teilnehmen konnen, auf vier begrenzt. Im **Status-Bildschirm** lassen sich die Charaktere, die am Kampf beteiligt werden sollen, leicht auswechseln. (Du kannst sogar während eines Kampfes die Team-Mitglieder auswechseln.)

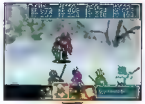
Die Charaktere werden in zwei Gruppen unterteilt: Jene, die an der Front stehen und jene, die nicht an der Front stehen, wie auch im Bild rechts dargestellt. Durch Drücken von Oben oder Unten auf dem Steuerkreuz kann zwischen den Gruppen umgeschaltet werden. Wähle durch Drücken von Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz aus, welcher Charakter ausgewechselt werden soll. Hast du eine Entscheidung getroffen, wechsle seine Position durch Drücken der L- und R-Tasten.

Angriffs-Team (obere Reihe)

Ersatz-Team (untere Reihe)

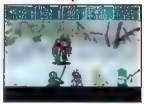
ZUSÄTZE ZU DEN KOMMANDOS VOR DEM KAMPF (FORTSETZUNG VON SEITE 37)

Möchtest du während eines Kampfes ein Mitglied des Angriffs-Teams mit einem aus dem Ersatz-Team auswechseln, wähle das Kommando WECHSELN aus den Kommandos vor dem Kampf und drücke den A-Knopf.



Wähle als Nächstes mit Hilfe des Steuerkreuzes den Charakter, den du aus dem Kampf nehmen möchtest.

Name und Status verfügbarer Charaktere werden nun angezeigt. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Charakter aus, der am Kampf teilnehmen soll, und drücke danach den A-Knopf.



Nur einer der vier kämpfenden Charaktere kann pro Kampfrunde ausgewechselt werden.

FREISETZEN VON DSCHINNS

Erd-Dschinns	ECHO	KP +9 / PSY +4 / ATTACKE +3	Angriff mit Doppelhieb.
	FERRUM	KP +11 / VERT. +2 / GESCHW. +3	Erhöht Verteidigung der Truppe.
	STAHL	KP +9 / ATTACKE +4 / VERT +2 / GLÜCK +1	Entzieht Gegner KP durch einen Kuss.
	LEHM	KP +10 / PSY +4 / GESCHW. +3	Klebriger Schlamm verlangsamt Gegner.
	BLÜTE	KP +12 / PSY +4	Erfrischt Freunde und spendet K.P.
Feuer-Dschinns	KANONE	KP +10 / ATTACKE +3	Angriff mit der Kraft des Mars'.
	SPAN	KP +8 / ATTACKE +5 / GLÜCK +1	Erhöht die Attacke aller Freunde.
	FUNKE	KP +11 / PSY +6	Belebt einen Freund durch Zuspruch.
	ASCHE	KP +9 / ATTACKE +2 / GESCHW. +2 / GLÜCK +1	Paralysiert Gegner durch starken Hieb.
	KOHLE	KP +11 / PSY +3 / GESCHW. +3	Gruppiert Team, um schneller zu werden
Wind-Dschinns	ODEM	KP +9 / VERT. +3 / ATTACKE +3	Füllt KP schnell wieder auf.
	BLITZ	KP +10 / PSY +4 / ATTACKE +3	Betäubt Gegner durch Blitzschlag.
	ÄTHER	KP +8 / PSY +4 / GESCHW. +3 / GLÜCK +2	Füllt PP durch Konzentration auf.
	SCHWADE	KP +11 / ATTACKE +4	Besänftigt Gegner durch milde Düfte.
	DUNST	KP +10 / VERT. +2 / GESCHW. +3 / GLÜCK +2	Verhindert Schaden durch Verstecken.
Wasser-Dschinns	BRODEM	KP +9 / VERT +2 / GESCHW +2 / GLÜCK +1	Blendet Gegner mit Nebel.
	SCHAUER	KP +8 / PSY +4 / ATTACKE +3	Senkt gegnerische Verteidigung.
	BORN	KP +11 / PSY +5	Füllt KP mit Heilkräutern auf.
	UMBRA	KP +9 / VERT. +3 / GLÜCK +2	Erschafft einen Schild aus Wasser.
	FRISCHE	KP +10 / PSY +3 / VERT. +2	Starker Hieb senkt gegn. Verteidigung.

BEISPIELE FÜR BESCHWÖRUNGEN

Typ und Anzahl der Dschinns auf Standby, die benötigt werden, um die angegebene Beschwörung durchzuführen.

BESCHWÖRUNGEN

Name	Dschinns	Name	Dschinns	Name	Dschinns	Name	Dschinns
VENUS	1 Erde	RAMSES	2 Erde	ZAGAN	1 Erde/ 1 Feuer	PROCNE	3 Wind
MARS	1 Feuer	KIRIN	2 Feuer	MEGÄRA	1 Feuer/ 1 Wind	NEPTUNOID	3 Wasser
JUPITER	1 Wind	ATALANTA	2 Wind	OSTARA	3 Erde	FLORA	1 Erde/ 2 Wind
MERKUR	1 Wasser	NEREIDE	2 Wasser	TIAMAT	3 Feuer	MOLOCH	1 Wind/ 2 Wasser

PSYNERGY, DIE WÄHREND DER REISE EINGESETZT WERDEN KANN

Folgende Psynergy kann während der Reise eingesetzt werden (mit Ausnahme von Kämpfen). Je nach Art der Psynergy können noch verschiedene andere Effekte neben den hier beschriebenen eintreten.

Name	Benötigte PP	Effekt, wenn eingesetzt
VERSCHIEBER	2	Verschiebt ein Objekt.
RÜCKZUG	6	Teleport zum Eingang eines Verlieses.
GEISTLESER	1	Liest anderer Leute Gedanken.
WIRBELWIND	5	Wirbelt Blattwerk davon
WACHSTUM	4	Beschleunigt das Wachstum junger Pflanzen.
ERDGEZITTER	1	Schüttelt Objekte.
SEILTÄNZER	1	Hebt und bewegt sehr leichte Objekte.
HAMMER	2	Versenkt Objekte im Boden.

Name	Benötigte PP	Effekt, wenn eingesetzt
ENTHÜLLER	1	Enthüllt Unsichtbares.
SPATEN	1	Gräbt in weichem Grund.
FROST	5	Lässt Pfützen zu Eissäulen erstarren.
HEILUNG	3	Füllt 70 KP auf.
HEILWASSER	7	Füllt 150 KP auf.
GEBET	4	Macht des Vertrauens schenkt 100 KP.
TIEFES GEBET	8	Macht des Vertrauens schenkt 200 KP.
GIFTHEILUNG	2	Reinigt den Körper von Gift.

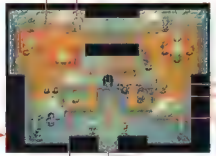
DIE KAMPF-ARENA

In der Arena kannst du gegen Horden von Monstern antreten oder das Team eines Freundes herausfordern. Befindest du dich im **Arena-Modus**, stehen dir weder das **Pausen-Menü** noch der **Schlaf-Modus** zur Verfügung.

Lies bitte alle wichtigen Informationen auf Seite 55 bezüglich des Link-Kampfes durch, bevor du einen solchen beginnst (siehe ab Seite 54).

DAS BETRETEN DER ARENA

Wähle im **Start-Menü** KAMPF. Anschließend gelangst du zum **Datei-Auswahl-Bildschirm**. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes eine Datei, mit der du den Arena-Kampf starten willst, und drücke den A-Knopf. Nach der Auswahl einer Datei befindest du dich im Warteraum der Arena.



Warteraum der Arena

Diese Tafel zeigt die längste Siegesfolge, die du in der Arena erlangt hast.

Sprich mit dieser Person, um die gleichen Dienste in Anspruch zu nehmen, die auch ein Heiligtum anbietet.

Sprich mit dieser Person, um zu erfahren, wie viele Monster-Kämpfe du gewonnen hast.

Link-kampf-Rekord-Schalter
Sprich den Mann von vorne an, um die Gesamtanzahl deiner Siege zu erfahren. Sprichst du mit ihm von der linken Seite des Schalters aus, erfährst du deine längste Siegesfolge.

Rezeption
Sprich mit dem Mädchen an diesem Schalter, um einen Kampf zu beginnen.

Gehe hier entlang, um zum **Start-Menü** zu gelangen.

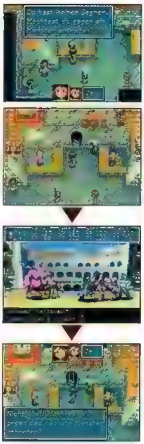
Gladiatoren-Kreis

MONSTER-KAMPF | EIN SPIELER

Trittst du an die Rezeption, ohne vorher ein zweites Game Boy Advance-System verbunden zu haben, kannst du an einem MONSTER-KAMPF teilnehmen. Sprich zu dem Mädchen am Schalter und wähle JA, um zu beginnen. Wähle NEIN, um wieder abzubrechen. Bestätige deine Auswahl jeweils durch Drücken des A-Knopfes. Wenn du bereit bist, in den Kampf zu ziehen, tritt in den Gladiatoren-Kreis rechts des Schalters. Hast du den Kreis betreten, öffnet sich die Tür vor dir und der Kampf kann beginnen.

Monster-Kämpfe unterliegen den gleichen Regeln wie die Kämpfe während deines Abenteuers. Wenn der Monster-Kampf vorüber ist, kehrst du wieder in den Warteraum zurück.

Hast du einen Monster-Kampf gewonnen, steht es dir frei, einen weiteren Kampf zu bestreiten. Wähle JA, um die Kämpfe fortzusetzen, wähle NEIN, um nicht mehr zu kämpfen. Bestätige deine Auswahl jeweils durch Drücken des A-Knopfes. Der Monster-Kampf endet, sobald du einen Kampf verlierst.



MONSTER-KAMPF-INFO

- In Monster-Kämpfen erscheinen nur Monster, die du bereits während deines Abenteuers besiegt hast.
- Solltest du nach einem gewonnenen Kampf aufhören, werden die KP und PP deines Teams wieder vollständig aufgefüllt. Solltest du allerdings weiterkämpfen, musst du auf diesen Komfort verzichten.
- Monster-Kämpfe können solange weitergeführt werden, bis alle deine Team-Mitglieder besiegt worden sind.
- In Monster-Kämpfen erhältst du weder Münzen noch Erfahrungspunkte.

ZWEI SPIELER

Ist ein zweites Game Boy Advance-System mit deinem verbunden, kannst du an der Rezeption Ein- oder Zwei-Spieler-Kämpfe beginnen. Nimmt dein Gegner deine Herausforderung an, kann der Kampf beginnen. Tritt in den Kreis rechts der Rezeption. Stehen beide Spieler in ihren Kreisen, öffnet sich die Tür und der Kampf beginnt.

Gegen das Team eines Freundes zu kämpfen unterscheidet sich nicht von den anderen Kämpfen während deines Abenteuers. Zu Beginn jeder Runde geben die Spieler ihre Befehle ein. Anschließend werden die Aktionen der Kampfrunde ausgeführt. Ist der Kampf vorüber, kehrst du wieder in den Warteraum zurück.

Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt eingesteckt worden ist, stehen nur Monster-Kämpfe zur Verfügung.

Link-Kampf-Resultate werden automatisch gespeichert. Du kannst sie am Link-Kampf-Schalter einsehen. Jedes Mal, wenn du einen neuen Link-Kampf beginnen willst, musst du an diesen Schalter treten.

LINK-KAMPF-INFO

- Eine Gruppe von bis zu drei Charakteren kann an einem Link-Kampf teilnehmen. Der Charakter rechts außen wird nicht am Kampf teilnehmen können.
- In Link-Kämpfen erhältst du weder Münzen noch Erfahrungspunkte.
- Sobald ein Spieler alle seine Kommandos eingegeben hat, bleiben dem anderen Spieler nur noch 15 Sekunden für seine Kommandos. Andernfalls gehen alle seine Charaktere, die noch kein Kommando erhalten haben, zur Verteidigung über.

Der Charakter rechts außen wird nicht am Kampf teilnehmen können.

Wie man das Game Boy Advance Game Link™-Kabel benutzt

Hier findest du alle Informationen die du brauchst, um zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander zu verbinden.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule: ..... 1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 1 Kabel

Erforderliche Schritte

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst das Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*

Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Hinweis: Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

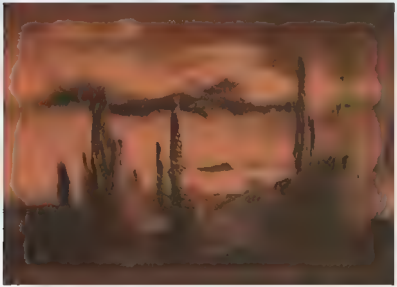
Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn mehr als zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*

Die Geschichte der Alchemie

Viele Zeitalter ist es her, so erzählt man sich, dass die Macht der Alchemie über die Welt Weyard regierte. Durch Alchemie verwandelten sich die Grundpfeiler der Menschheit zu einer blühenden Zivilisation, wie Blei zu Gold. Doch mit der Zeit gebaren die Träume der Menschen unsägliche Zwistigkeiten. Es waren Träume von endlosen Reichtümern, ewigem Leben und Herrschaft über die Welt. Träume von Eroberung und Krieg. Jene Träume hätten die Welt in Stücke gerissen, hätten nicht mutige und weise Krieger die Alchemie tief im Heiligtum von Sol auf dem Aleph-Berg versiegelt.



Prolog aus Buch Eins

Viele Jahre hütete die Stadt Vale dieses Geheimnis, bis Isaac und Jenna, deren Eltern drei Jahre zuvor während eines Sturmes ihre Leben ließen, die Ruhe des Heiligtums störten. Saturos und Menardi vom Mars-Clan folgten ihnen ins Heiligtum. Mit ihnen kam auch Jennas Bruder Felix, der seit dem großen Sturm als vermisst galt. Saturos und Menardi stahlen die Elementar-Sterne, welche das Siegel auf der Macht der Alchemie brechen können. Sie entführten Jenna und den Gelehrten Kraden.

Wenn die vier Sterne der Erde, des Feuers, des Windes und des Wassers dazu benutzt werden, die Leuchttürme der Elemente wieder zu aktivieren, wäre das Siegel auf der Alchemie somit gebrochen. Isaac und Garet zogen aus, um Saturos und Menardi aufzuhalten, ihre Freunde zu retten und die Elementar-Sterne wieder ins Heiligtum von Sol zu bringen. Ein junger Wind-Adept namens Ivan schloss sich ihnen an und gemeinsam verfolgten sie Saturos und Menardi nach Imil, eine winterliche Stadt in der Nähe des Merkur-Leuchtturms.

Dort trafen sie auf die Wächterin des Turms, eine Wasser-Adeptin namens Mia. Mit ihr zusammen verfolgten sie Saturos bis an die Spitze des Merkur-Leuchtturms. Doch Isaac kam zu spät. Saturos entzündete das Feuer und konnte entkommen. Isaac jagte ihn quer durch Angara bis an die Gestade des Meeres von Karagol. An Bord eines Schiffes überquerte Isaac die Karagol nach Tolbi. Dort traf er auf den Herrscher der Stadt, einen merkwürdigen Mann namens Babi. Er ließ Isaac an Colosso teilnehmen, um seine Kraft auf die Probe zu stellen. Isaacs Psynergy verhalf ihm zum Sieg und er gewann Babis Vertrauen. Daraufhin enthüllte Babi gegenüber Isaac ein großes Geheimnis.

Dank eines mystischen Trankes aus dem vergessenen Land Lemuria, weilt Babi schon seit 150 Jahren auf der Welt. Er bat Isaac seine Hilfe an, der tief ins Lande Gondowan vordrang. In der Stadt Lalivero erfuhr Isaac, dass Saturos und Menardi ein Mädchen namens Cosma entführt hatten, deren Hilfe sie im Leuchtturm benötigten. Isaac kämpfte gegen die beiden auf der Spitze des Leuchtturms und konnte siegreich bleiben. Doch wiederum war es zu spät. Das Feuer war bereits entfacht...

Das Land schrie auf in Schmerz! Cosma wurde ins Meer geschleudert, Felix sprang ihr nach, um sie zu retten. Doch beide wurden vom wütenden Meer verschlungen. Jenna suchte nach ihnen, jedoch vergebens... Isaac kehrte nach Lalivero zurück, wo Babi ihn bat, Lemuria und die verbleibenden Leuchttürme zu finden. Er überließ ihm ein lemurianisches Schiff, um die Suche nach dem vergessenen Land zu beginnen. Dieses Kapitel unserer Geschichte beginnt mit Jenna, kurz bevor das Leuchtfeuer auf dem Venus-Leuchtturm entzündet wird...

Die Protagonisten

GEGNER

WIND-ADEPT
IVAN
Ein junger Mann mit einer mysteriösen Vergangenheit.

Aufgezogen von Meister Hammet, einem einflussreichen Handler aus dem Dorf Kalay, besitzt Ivan die Fähigkeit, in den Herzen und Gedanken anderer Leute zu lesen. Meister Hammet vertraute Ivan den Schamanenstab an, ein Werkzeug von enormer Macht. Als ihm der Stab gestohlen wurde, boten Isaac und Garet ihm ihre Hilfe an, um ihn wiederzufinden. Ivan begleitet Isaac und Garet und verfolgt gemeinsam mit ihnen Saturos und Menardi. Hoch auf der Spitze des Venus-Leuchtturms übergibt Ivan den Schamanenstab an Felix, um so sicheres Geleit für Cosma zu erbitten.

ERD-ADEPT
ISAAC
Der Hauptdarsteller aus Golden Sun.

Isaac stammt aus Vale, jener Stadt, die seit Generationen die Elementar-Sterne beschützt, welche tief im Heiligtum von Sol versteckt waren. Diese vier Juwelen beinhalten die Essenz der elementaren Energien, aus denen alle Materie besteht: Erde, Wasser, Feuer und Wind. Werden die Juwelen dazu benutzt, die Leuchttürme der Elemente zu aktivieren, wird die Macht der Alchemie wieder auf der Welt freigesetzt. Isaac ist fest dazu entschlossen, Saturos und Menardi, die drei der Elementar-Sterne gestohlen haben, aufzuhalten. Isaac selbst befindet sich im Besitz des Mars-Sterns.

FEUER-ADEPT
SATUROS
Mars-Clan

FEUER-ADEPT
MENARDI
Mars-Clan

Saturos und Menardi gehören dem Mars-Clan an, einem seltsamen Stamm von Adepten, der in den winterlichen Regionen des hohen Nordens lebt. Nachdem sie die Elementar-Sterne aus dem Heiligtum von Sol gestohlen hatten, eilten sie Isaac und Garet voraus, um die vier Leuchttürme zu aktivieren. Es gelang ihnen, den Merkur-Leuchtturm zu entfachen, doch fielen sie im Kampf gegen Isaac, als sie versuchten, auch den Venus-Leuchtturm zu aktivieren.

VERBÜNDETE

REISEGEFÄHRTEN

VOM SELBEN CLAN

FEUER-ADEPT
GARET
Isaacs Freund aus Kindheitstagen.

Garet ist der Enkel des Bürgermeisters von Vale. Nachdem die Elementar-Sterne aus dem Heiligtum von Sol gestohlen wurden, verlasst Garet Vale und zieht mit seinem Freund Isaac in das große Abenteuer seines Lebens.

WASSER-ADEPT
MIA
Angehörige des Merkur Clans, die Beschützer des Leuchtturms des Wassers.

Mia tritt Isaacs Team bei, um den Merkur-Leuchtturm zu beschützen. Sie erfährt, dass Alex – ein weiterer Angehöriger ihres alten Clans – sich mit Saturos und Menardi verbündet hat. Als es ihm gelingt, das Leuchtfeuer des Merkur-Leuchtturms zu entfachen, erkennt Mia, dass ihr Schicksal fortan an das von Isaac und seiner Freunde gebunden ist.

WASSER-ADEPT
ALEX
Angehoriger des Merkur-Clans, die Beschützer des Leuchtturms des Wassers

Obwohl er in einem Stamm geboren wurde, der es sich geschworen hatte, den Merkur-Leuchtturm zu beschützen, hat sich Alex mit Saturos verbündet. Er half ihm und Menardi das Leuchtfeuer des Merkur-Leuchtturms zu entfachen. Die Gründe für sein Handeln bleiben allerdings ein Geheimnis.

ERD-ADEPT
FELIX
Der Hauptdarsteller von Golden Sun Die vergessene Epoche.

Felix, ein junger Mann aus Vale, ist Jennas älterer Bruder. Vor drei Jahren ereignete sich in Vale eine fürchterliche Flut und Felix wurde zusammen mit seinen Eltern vom Fluss mitgerissen. Saturos und Menardi retteten ihn und seitdem reist er an ihrer Seite.

BABI

Der alte Bürgermeister von Tolbi

Babi wurde Dank eines mystischen Trankes aus dem vergessenen Land Lemuria ein unnatürlich langes Leben gewährt. Doch nun gehen seine Vorräte zu Ende. Im Austausch für ein magisches Schiff, welches durch Psynergy angetrieben wird, fordert Babi, dass Isaac und seine Freunde für ihn nach Lemuria suchen. Babi hat viele große Alchemisten versammelt, um die Künste des antiken Lemuria zu studieren. Kraden, der Gelehrte aus Vale, war einer dieser Alchemisten

IODEM

Babis Kanzler

Iodem hat geschworen, Isaac auf jeder nur erdenkliche Art und Weise zu unterstützen. Er kommandiert die Streitkräfte von Tolbi, die in der Wüstenstadt Lalivero auf Isaac warten

WIND-ADEPT COSMA

Ein junges Mädchen aus Lalivero.

Von den Bewohnern der Stadt ‚Kind der Götter' genannt, wurde Cosma von Babi gefangen gehalten, um das Volk von Lalivero dazu zu zwingen, ihm seinen eigenen Leuchtturm der Elemente zu erbauen. Saturos und Menardi entführten sie aus Tolbi, jedoch schwor Felix, dass ihr kein Leid zustoßen sollte, solange er in ihrer Nähe ist.

FEUER-ADEPT JENNA

Felix' jüngere Schwester.

FREUNDE

Jenna ist ein junges Mädchen aus Vale. Schon seit ihrer Kindheit ist sie mit Isaac und Garet befreundet. Jenna musste mit ansehen, wie ihre Eltern und ihr Bruder von einer Flut erfasst und mitgerissen worden sind. Seit Jahren lebte sie in dem Glauben, ihre Familie sei tot. Doch dann wurden sie und Kraden von Saturos und Menardi als Geiseln genommen. Seitdem ist sie wieder mit ihrem Bruder vereint

KRADEN

Ein Gelehrter, der die Macht der Alchemie erforscht.

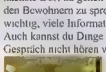
Kraden lebte seit einigen Jahren in Vale. Isaac, Garet und Jenna sind ihm während seiner Studien des Heiligtums von Sol und der Ursprünge der Alchemie sehr ans Herz gewachsen

Das Studium der Alchemie fokussiert sich auf die Erschaffung des Steines der Weisen. Dieser Stein, bestehend aus konzentrierter elementarer Energie, soll seinem Besitzer die Macht verleihen, über die Welt zu herrschen. Kraden drang ins Heiligtum von Sol vor, um die Elementar-Sterne zu finden und das Mysterium des Steines der Weisen zu lösen. Seine Pläne wurden allerdings durchkreuzt, als Saturos und Menardi drei der Elementar-Sterne stahlen und sowohl ihn, als auch Jenna entführten

F&A

F *Ich weiß nicht, wo ich hingehen soll! Was soll ich als Nächstes tun?*

A Versuche, in die nächste Stadt oder ins nächste Dorf zu gehen und nochmals mit den Bewohnern zu sprechen. Es ist sehr wichtig, viele Informationen zu sammeln. Auch kannst du Dinge erfahren, die du im Gespräch nicht hören würdest, wenn du ihre Gedanken lesen könntest.



F *Ich kann keinen Dschinn mehr finden. Wo sind sie versteckt?*

A Dschinns leben an allen möglichen Orten. Verliese, Wälder und sogar in einigen Städten! Manchmal findet man sie auch an Orten, die anscheinend unmöglich zu erreichen sind. Wann immer du eine Stadt, ein Dorf oder ein Verlies betrittst, suche in jedem Winkel nach Dschinns! Auch könntest du im Kampf über einen Dschinn stolpern, während du die Oberwelt erforschst. Wenn ein Dschinn im Kampf die Flucht ergreift, sollte er etwas später im gleichen Gebiet wieder anzutreffen sein. Bleibe also hartnäckig und lass ihn nicht entwischen!

F *Ich sehe etwas, das wie eine Höhle aussieht, aber sie wird von Efeuranken versperrt. Wie kann ich sie betreten?*

A Um die Efeublätter zu entfernen, benötigst du eine spezielle Fähigkeit, mit der du sie hinfortwirbeln kannst. Sieh dir die Liste der dir zur Verfügung stehenden Psynergy an. Vielleicht verfügst du ja über eine Fähigkeit, die an dieser Stelle halfreich sein könnte. Vielleicht stößt du auch auf einige verdächtig aussehende Bereiche auf freiem Feld. Versuche, verschiedene Arten der Psynergy einzusetzen, um zu sehen, was du finden kannst!

F *Es gibt Orte, die ich zwar sehen, jedoch nicht erreichen kann. Was soll ich tun?*

A Manchmal erreichst du diese Orte nur von einem anderen Ort aus. Gewisse Arten der Psynergy können dir dabei helfen Orte zu erreichen, die du auf herkömmlichen Wegen nicht erreichen könntest. Es kann auch sein, dass du zuvor eine neue Psynergy erlernen musst, um einen bestimmten Ort zu erreichen. Übrigens. Kurze Abgrunde können auch übersprungen werden. Versuche dies, bevor du irgendetwas anderes tust.

[0603/NOE-4c/AGB]

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Art. Nr. 1521947 M/FRO (05.04) [1202/FRA/AGB]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Merci d'avoir choisi le jeu GOLDEN SUN™ : L'ÂGE PERDU pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

© 2001 – 2003 NINTENDO / CAMELOT
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO ET PROGRAMME SONT RESERVES PAR NINTENDO ET CAMELOT. LES COPYRIGHTS DE TOUS LES PERSONNAGES ET DE LA MUSIQUE SONT RESERVES PAR NINTENDO.
© 2003 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

- MAITRISER LES COMMANDES 6
- COMMENCER VOTRE QUETE 8

MENU PRINCIPAL
- NOUVEAU 12
- CONTINUER 12
- COPIER 13
- EFFACER 13
- COMBAT 13
- ACTUALISER 13

- LES MYSTIQUES 14
- DJINN : LES ESPRITS ELEMENTAIRES 16
- VOYAGER 18

COMMANDES GENERALES
- PSY 18
- DJINN 20
- OBJET 24
- STATUT 27

- CLASSES DE PERSONNAGES 31
- MAGASINS, AUBERGES ET TEMPLES 32
- MENU PAUSE 35
- COMBATTRE VOS ADVERSAIRES 36

COMMANDES D'AVANT LE COMBAT
- COMBATTRE 37
- FUIR 37
- STATUT 37

COMMANDES DE COMBAT
- ATTAQUER 38
- PSY 38
- DJINN 42
- INVOQUER 44
- OBJET 47
- DEFENDRE 47

- UNION DE MYSTIQUES 48
- ARENE DE COMBAT 52
- LE MYTHE DE L'ALCHIMIE 56
- PROLOGUE DU TOME UN 57
- LES PROTAGONISTES 58

L'ALCHIMIE, C'EST-A-DIRE LE POUVOIR DE MODIFIER LES FONDEMENTS DU MONDE REEL, A ETE SCELLEE PAR LES HOMMES DEPUIS DES GENERATIONS. CETTE SCIENCE ANCIENNE EST DESORMAIS [illegible] DANS LES PROFONDEURS DU TEMPLE DE SOL. ELLE EST PROTEGEE PAR VAL, UN PETIT VILLAGE [illegible] AU PIED DU MONT ALPHA, LEQUEL HEBERGE LE TEMPLE DE SOL. MAIS RECEMMENT, LE SCEAU A ETE BRISE ET LES ETOILES ELEMENTAIRES, LES JOYAUX QUI VEHICULENT LE POUVOIR DE L'ALCHIMIE, ONT ETE VOLEES.

D'APRES LES LEGENDES, CELUI QUI MAITRISERA L'ALCHIMIE AURA UNE FORCE INFINIE ET NE COMMANDERA PLUS AUCUN [illegible] A SES [illegible]IRS. AU MOYEN DE CES QUATRE JOYAUX [illegible] CHERCHE A ALLUMER LES PHARES ELEMENTAIRES POUR DECHAINER LE POUVOIR DE L'ALCHIMIE SUR LE MONDE DE WEYARD. LES PHARES DE L'EAU ET DE LA TERRE ONT DEJA ETE ALLUMES. PARCOUREZ LES MERS DANS CETTE NOUVELLE AVENTURE A LA RECHERCHE DES DEUX PHARES RESTANTS !

MAITRISER LES COMMANDES

Bouton L

- Utiliser les raccourcis Psynergie (voir page 19)
- Observer les alentours
- Afficher l'écran de statut

Bouton R

- Utiliser les raccourcis Psynergie (page 19)
- Afficher la carte du monde (Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur. Pour afficher le nom d'un lieu déjà visité, pointez le curseur sur •)
- Afficher l'écran de statut

Manette ✚

- / Marcher (vous pouvez marcher en diagonale)
- Sauter vers l'avant
- Pousser un objet
- / Choisir une commande ou un objet

Bouton A

- / Parler
- / Afficher les commandes générales (page 18)
- / Examiner un objet
- / Afficher le message suivant
- / Confirmer une sélection

Bouton B

- / Courir (avec la manette ✚)
- Afficher le message suivant
- Annuler

SELECT

- / Afficher les commandes générales (page 18) (Quand quelqu'un se trouve devant vous, utiliser ce bouton à la place du bouton A.)

START

- / Afficher le **menu pause** (page 35)

Il s'agit des commandes de base de GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU. *Veillez à vous familiariser avec ces commandes ainsi qu'avec les commandes avancées, qui sont détaillées dans les pages suivantes. Sans cette maîtrise, vous ne pourrez pas accomplir votre quête.*

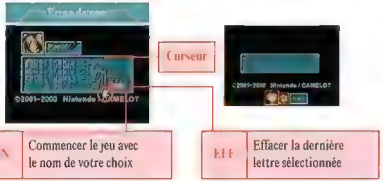
- = Utiliser dans les villes, villages et donjons
- = Utiliser sur la carte du monde (hors des villes, villages et donjons)
- = Utiliser en combat
- = Autre

COMMENCER VOTRE QUETE

Insérez votre cartouche GOLDEN SUN™ : L'ÂGE PERDU dans votre Game Boy Advance™ et mettez votre console en marche. Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START.

TOUTE PREMIERE PARTIE

Quand le logo NINTENDO disparaît, l'**écran de nom** s'affiche automatiquement. Déplacez le curseur avec la manette ✚ pour choisir les lettres et appuyez sur le bouton A pour les entrer. Si vous voulez effacer des lettres, appuyez sur le bouton B ou choisissez EFF sur la droite de l'écran. Une fois que vous aurez entré un nom de personnage, choisissez FIN sur la droite de l'écran et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Ensuite, on vous demandera si vous souhaitez transférer vos données du jeu original GOLDEN SUN™. Pour de plus amples informations sur le transfert de données de GOLDEN SUN, veuillez vous reporter à la page 9.



CONTINUER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Si vous avez déjà sauvegardé une partie, vous êtes directement dirigé sur le **menu principal** quand vous appuyez sur START sur l'**écran titre**. Les différentes options de ce menu sont détaillées aux pages 12 et 13.

TRANSFERT DES DONNEES DE GOLDEN SUN

Quand vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez transférer les données du jeu original GOLDEN SUN vers votre nouveau jeu GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU. Pour cela, il vous faut utiliser l'option ENVOYER de GOLDEN SUN.

TOUTE PREMIERE PARTIE

Accédez à l'**écran titre de Golden Sun** et suivez les instructions qui se trouvent à droite.

Maintenez enfoncé le bouton R puis appuyez sur gauche de la manette ✚ et sur START. L'option ENVOYER s'affiche.

Sélectionnez ENVOYER puis appuyez sur le bouton A pour que s'affiche l'**écran de sélection de fichier**.

L'option ENVOYER ne s'affiche que si vous avez des données à transférer.

Choisissez le fichier que vous souhaitez transférer et appuyez sur le bouton A pour que s'affiche l'**écran de méthodes de transfert**. Deux méthodes de transfert sont proposées sur cet écran : MOT DE PASSE ou CABLE (avec le câble Game Boy Advance Game Link™).

- Pour de plus amples informations sur le transfert avec mot de passe, reportez-vous à la page 10.
- Pour de plus amples informations sur le transfert avec câble, reportez-vous à la page 11.

TRANSFERT AVEC MOT DE PASSE

DANS GOLDEN SUN

1. Suivez les instructions de la page 9 pour afficher le menu. Sélectionnez MOT DE PASSE puis appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran de mot de passe**.
2. Vous avez le choix entre trois options : OR, ARGENT et BRONZE. La longueur et le contenu du mot de passe varient pour chaque option. Choisissez une option et appuyez sur le bouton A.
3. Notez quelque part le mot de passe qui s'affiche à l'écran.

DANS GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU

4. Après avoir entré votre nom dans un nouveau jeu, sélectionnez OUI pour accéder à l'**écran de méthodes de transfert**. Si vous mettez à jour un jeu déjà commencé, sélectionnez ACTUALISER dans le **menu principal** afin d'accéder à l'**écran de mise à jour**. Ensuite, sélectionnez MOT DE PASSE et appuyez sur le bouton A.
5. Sur ce menu, choisissez parmi OR, ARGENT ou BRONZE, selon le niveau de mot de passe que vous avez sélectionné à l'étape 2, puis appuyez sur le bouton A. Entrez votre mot de passe sur l'**écran de mot de passe**.

> Si votre mot de passe pose problème, réinsérez votre cartouche GOLDEN SUN et vérifiez que vous utilisez le bon mot de passe.

Si vous avez tout entré correctement, le message MOT DE PASSE ACCEPTE ! s'affiche. On vous demandera alors de confirmer le transfert. Appuyez sur le bouton A pour confirmer ou sur le bouton B pour annuler le transfert. Si vous annulez, on vous demandera d'entrer le nom de votre choix pour Vlad.

TRANSFERT AVEC CÂBLE

Si vous possédez un câble Game Boy Advance Game Link, vous pouvez transférer toutes les informations que le mot de passe or vous donne. D'abord, utilisez ce câble pour relier deux consoles Game Boy Advance (voir page 55). Insérez le jeu GOLDEN SUN dans l'une des deux consoles et le jeu GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU dans l'autre console.

DANS GOLDEN SUN

1. Choisissez CABLE sur l'**écran de méthodes de transfert**, puis appuyez sur le bouton A.
2. A ce stade, vous êtes prêt à transférer les données de GOLDEN SUN vers GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU.

DANS GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU

3. Après avoir entré votre nom dans un nouveau jeu, sélectionnez OUI pour accéder à l'**écran de méthodes de transfert**. Si vous mettez à jour un jeu déjà commencé, choisissez ACTUALISER dans le **menu principal** afin d'accéder à cet écran.
4. Sélectionnez CABLE sur l'**écran de méthodes de transfert** et appuyez sur le bouton A. Le transfert de données commence automatiquement. On vous demandera alors de confirmer le transfert. Appuyez sur le bouton A pour confirmer et sur le bouton B pour annuler le transfert. Si vous annulez, on vous demandera d'entrer le nom de votre choix pour Vlad.

MENU PRINCIPAL — NOUVEAU

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez NOUVEAU et appuyez sur le bouton A. **L'écran de nom** s'affichera. Entrez votre nom (voir page 8), sélectionnez FIN et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Si vous transférez des données de GOLDEN SUN, reportez-vous à la page 9.

MENU PRINCIPAL — CONTINUER

En utilisant un fichier de sauvegarde, vous pouvez continuer votre partie là où vous aviez sauvegardé. Choisissez le fichier que vous voulez charger avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A.

Fichier de sauvegarde
Nom du personnage principal et lieu de la sauvegarde.

Nom, classe et niveau du personnage principal (voir page 31), nombre de pièces et temps de jeu.

Écran continuer

Personnages présents dans le fichier de sauvegarde.

Types et nombre de Djinn
(voir page 16)
De gauche à droite : Djinn de terre, Djinn d'eau, Djinn de feu et Djinn d'air.

ASTUCE ! VOUS POUVEZ SAUVEGARDER (QUASIMENT) À TOUT MOMENT !

Dans GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU, vous pouvez sauvegarder votre jeu à tout moment, sauf au cours de certains évènements et pendant les combats. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 35.

MENU PRINCIPAL — COPIER

Vous pouvez copier le contenu d'une sauvegarde sur un autre fichier. Choisissez le fichier à copier avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. Les données seront automatiquement copiées sur un fichier vierge.

Si les trois fichiers de sauvegarde sont déjà occupés, l'option COPIER n'apparaîtra pas.

MENU PRINCIPAL — EFFACER

Choisissez cette option pour effacer une sauvegarde existante. Sélectionnez le fichier à effacer avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. Les fichiers effacés ne peuvent pas être récupérés, alors soyez certain de vouloir effacer le fichier en question.

MENU PRINCIPAL — COMBAT

En utilisant un fichier de sauvegarde, vous pouvez combattre les monstres que vous avez déjà vaincus dans le jeu, ou vous pouvez affronter le groupe d'un de vos amis.

Si personne dans votre groupe n'a de Djinn, l'option COMBAT n'apparaîtra pas dans le **menu principal**.

MENU PRINCIPAL — ACTUALISER

Tant que votre groupe n'a pas rejoint Vlad et ses amis, vous avez la possibilité d'actualiser les données que vous avez transférées. Pour cela, choisissez ACTUALISER dans le **menu principal**. Ensuite, utilisez la manette ✚ pour sélectionner le fichier que vous souhaitez actualiser et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. Reportez-vous à la page 9 pour de plus amples informations.

Si tous vos fichiers de sauvegarde contiennent des données de jeu avec Vlad dans votre groupe, l'option ACTUALISER ne sera pas disponible.

LES MYSTIQUES

Ceux qui sont capables d'utiliser la PSYNERGIE, l'énergie psychique, sont appelés Mystiques. Ce sont les héritiers des anciens qui connurent l'âge perdu de l'humanité, alors que l'Alchimie régnait sur les terres de Weyard. Les pouvoirs des Mystiques sont dérivés de l'Alchimie, mais voilà bien longtemps, l'Alchimie a été scellée pour protéger le monde de ceux qui voudraient l'utiliser à mauvais escient.

PAVEL (ECUYER)

MYSTIQUE DE TERRE : 18 ANS

Pavel, le héros de GOLDEN SUN : L'ÂGE PERDU, est né et a grandi à VAL. Il y a trois ans, une violente tempête s'est abattue sur Val, détachant un énorme bloc de pierre du pic du Mont Alpha et déclenchant d'importantes inondations. Lorsque Pavel fut emporté par les courants de la rivière, on crut que c'était la fin. Mais Salamandar et Phœnixia lui sauvèrent la vie. En contrepartie, Pavel les aida à allumer les PHARES DE VENUS et DE MERCURE.

Mais qu'a-t-il donc fait durant ces trois longues années ? Quelle mission lui a-t-on ordonné d'accomplir ?

LINA (PYROMANCIEN)

MYSTIQUE DE FEU : 17 ANS

Lina est la sœur de Pavel et l'amie d'enfance de Vlad et Garet, les héros de GOLDEN SUN. Salamandar et Phœnixia l'ont prise en otage avec le savant Thélos. Elle adore son frère et lui est entièrement dévouée ; mais elle ne peut s'empêcher d'éprouver une profonde compassion pour Vlad et Garet, qui s'efforcent de contrecarrer toutes les actions de son frère.

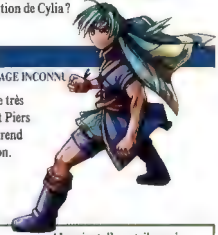
CYLIA (EQ-SAGE)

MYSTIQUE DE L'AIR : 14 ANS

Un jour, dans un petit village appelé Lalivéro au nord du continent de Gondowan, une petite fille au mystérieux destin tomba du ciel. Giorgio, le chef de Lalivéro, la recueillit et l'éleva comme sa propre fille. Mais au fond d'elle, Cylia savait que les dieux lui avaient réservé un destin unique. Salamandar et Phœnixia l'ont enlevée et ont à leur insu provoqué des événements qui ont viscéralement bouleversé le monde. Mais jusqu'où s'étendent les pouvoirs de prédiction de Cylia ?

PIERS (MARIN)

MYSTIQUE DE L'EAU : AGE INCONNU



Piers est un jeune homme très mystérieux. En acceptant Piers comme allié, Pavel réapprend l'importance de sa mission.

ANTAGONISTES DE PAVEL

Alex vient d'une tribu qui, des générations durant, a tout fait pour protéger le PHARE DE MERCURE. Lui et Sofia sont les descendants de cette ancienne tribu.

Quant à Karstine et Agatio, ils viennent des contrées polaires du grand nord. Ils sont membres du Clan de Mars, tout comme Salamandar et Phœnixia.

DJINN : LES ESPRITS ELEMENTAIRES

Les Djinn sont les esprits de la terre, de l'eau, du feu et de l'air. Ils interagissent avec les éléments qui composent tout ce qui [illegible] de [illegible] et [illegible] efficacement leurs pouvoirs, vous pourrez augmenter la force de frappe de votre groupe.

LES QUATRE TYPES DE DJINN

Les Djinn peuvent être répartis en quatre groupes : terre (VENUS), eau (MERCURE), feu (MARS) et air (JUPITER). Outre les Djinn présentés ci-dessous, vous trouverez au cours de vos aventures de nombreux autres Djinn de chaque type. Les Djinn ci-dessous représentent chaque élément.

Djinn de terre : Echo

Djinn d'eau : Buée

Djinn de feu : Canon

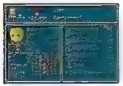
Djinn d'air : Soupir

LES DJINN RENFORCENT VOS PERSONNAGES !

Utilisez la puissance des Djinn pour renforcer vos personnages et leur permettre de combattre d'une manière plus efficace.

EFFETS DES DJINN VOL. 1 : LIER UN DJINN AFFECTE LA CLASSE !

Quand vous liez un Djinn à un personnage, la classe de celui-ci peut changer. Changer de classe peut améliorer vos caractéristiques et vous donner accès à de nouvelles Psynergies. Les classes de vos personnages changent selon le type de Djinn que vous liez. Essayez d'en lier plusieurs de types différents pour voir toutes les possibilités.



Pour de plus amples informations, reportez-vous à la page 20.

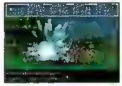
EFFETS DES DJINN VOL. 2 : AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES !

Quand vous « liez » un Djinn, vos caractéristiques qui ont une relation avec ce Djinn seront modifiées. Par exemple, si vous liez un Djinn de feu, les attaques à base de feu de votre personnage feront plus de dégâts et sa résistance face aux attaques de feu des ennemis augmentera.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter la page 31.

EFFETS DES DJINN VOL. 3 : DECHAINER DES DJINN EN COMBAT !

Quand vous déchaînez un Djinn qui est lié à votre personnage, ce Djinn vous soutiendra pendant le combat. Chaque Djinn a un pouvoir différent, alors essayez-les tous !



Pour de plus amples informations, veuillez consulter la page 50.

EFFETS DES DJINN VOL. 4 : UTILISER LES DJINN POUR INVOQUER !

Si vous avez déchaîné un Djinn en combat, ou s'il est en attente, vous pouvez alors utiliser la commande INVOQUER. Vous pouvez invoquer de nombreuses puissances élémentaires et, plus vous utilisez de Djinn pour invoquer, plus puissante sera l'attaque.

Pour de plus amples informations, veuillez consulter les pages 44 et 51.

VOYAGER

Au cours de votre quête, vous découvrirez de nombreuses régions de WEYARD. Appuyez sur le bouton A quand vous vous trouvez sur la carte du monde, dans les villes ou les donjons pour afficher le statut du groupe (nom, points de vie et points Psy), ainsi que les commandes du menu général. Si vous appuyez sur le bouton A lorsque vous vous trouvez face à un objet ou face à une personne, vous examinerez l'objet ou parlerez à la personne. Ci-dessous se trouve la description des commandes générales. Reportez-vous à la page 27 pour des détails relatifs à la fenêtre de statut.

COMMANDES GÉNÉRALES — PSY

Choisissez cette option pour utiliser votre Psynergie ou pour assigner des raccourcis Psynergie (voir page suivante).

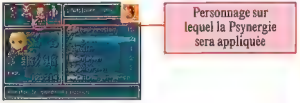
Pour de plus amples informations sur la Psynergie, consultez les pages 38 – 41 et 51.

COMMENT UTILISER LA PSYNERGIE

1. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour choisir le personnage qui a la Psynergie dont vous avez besoin, puis appuyez sur le bouton A.

2. Appuyez sur haut ou bas sur la manette ✚ pour choisir la PSYNERGIE dont vous voulez vous servir et appuyez sur le bouton A. Si vous disposez de plus de cinq Psynergies différentes, appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour faire défiler les fenêtres de Psynergies. Appuyez sur le bouton L ou R pour choisir un autre personnage. Si vous choisissez une Psynergie qui affecte les objets (comme DEPLACER ou TOURBILLON), elle prendra effet dès que vous aurez confirmé votre sélection.

3. Si vous utilisez une Psynergie qui affecte un autre personnage (PURIFIER, SOINS MIN., etc.), vous devez choisir le personnage sur qui la Psynergie prendra effet en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚, puis sur le bouton A.



ASSIGNER DES RACCOURCIS PSYNERGIE

Il est très pratique d'assigner une Psynergie dont vous vous servez fréquemment au bouton L ou R, de sorte qu'une simple pression sur l'un de ces boutons active la Psynergie en question.

1. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour choisir le personnage possédant la Psynergie pour laquelle vous souhaitez créer un raccourci, puis appuyez sur le bouton L ou R.

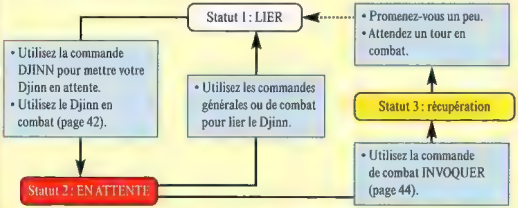
2. Les Psynergies qui peuvent être assignées à un raccourci seront mises en surbrillance. Servez-vous de la manette ✚ pour choisir une Psynergie et appuyez sur le bouton A pour assigner le raccourci.

COMMANDES GÉNÉRALES — DJINN

Utilisez cette commande pour lier des Djinn aux personnages ou pour les échanger.

ASTUCE!

Les Djinn ont trois types de statut. En fonction de ce statut, les commandes générales et les menus de combat relatifs aux Djinn diffèrent. Pour de plus amples informations sur les commandes de combat des Djinn, reportez-vous à la page 42.



Si vous appuyez sur SELECT sur l'**écran de Djinn**, vous pourrez lire une explication détaillée des règles concernant l'utilisation des Djinn. Appuyez sur haut ou bas sur la manette✚ pour choisir l'un des sept sujets et appuyez sur le bouton A pour le lire.

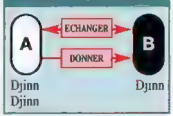
Ces informations sont très importantes, alors lisez-les attentivement.

OPTIONS DISPONIBLES AVEC LES COMMANDES GÉNÉRALES DES DJINN

- Changer le statut d'un Djinn (EN ATTENTE ◄► LIER)
- Echanger un Djinn avec un autre personnage
- Donner un Djinn à un autre personnage

Quand vous échangez ou donnez un Djinn, les conditions suivantes prennent effet.

Nombre de Djinn différent



Le personnage A peut donner ou échanger un Djinn avec le personnage B, qui a moins de Djinn. Le personnage B peut uniquement procéder à un échange de Djinn avec le personnage A, qui a plus de Djinn.

Vous ne pouvez ni donner ni échanger les Djinn qui sont en récupération.

Même nombre de Djinn

Quand deux personnages ont le même nombre de Djinn, ils peuvent échanger librement les Djinn dont ils disposent, mais ils ne peuvent pas les donner. Les Djinn doivent être échangés un par un.

- Le blanc indique qu'un Djinn est lié.
- Le rouge indique qu'un Djinn est en attente.
- Le jaune indique qu'un Djinn est en récupération.

CHANGER LE STATUT D'UN DJINN (EN ATTENTE ◄► LIER)

1. Sur l'**écran de Djinn**, utilisez la manette✚ pour choisir un Djinn lié ou en attente et appuyez sur le bouton A.

   Appuyez sur le bouton L lorsque vous êtes sur l'**écran de Djinn** pour voir le statut et les Psynergies du personnage qui possède le Djinn sélectionné.

(Suite à la page 22, section 2.)

Les mots LIER ou EN ATTENTE apparaissent au-dessus du nom des Djinn. Vous pouvez changer leur statut en plaçant le curseur sur ces mots et en appuyant sur le bouton A.

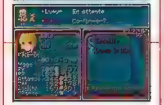
Une fenêtre vous demandant de confirmer votre décision de changer le statut du Djinn de EN ATTENTE à LIER apparaît. Faites bien attention aux changements de caractéristiques et de Psynergies et appuyez sur le bouton A si vous êtes d'accord avec ces changements. Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le bouton B.

CHANGER DE STATUT AVEC LE BOUTON R

Sur l'**écran de Djinn**, vous pouvez changer le statut d'un Djinn entre LIER et EN ATTENTE en appuyant sur le bouton R. Si vous maintenez le bouton R enfoncé et que vous appuyez sur SELECT, tous les Djinn en votre possession alterneront entre LIER et EN ATTENTE.

Statut du personnage
Quand le statut du Djinn change, la classe du personnage et son statut changent également. Utilisez cet écran pour visualiser ces changements. Les caractéristiques qui s'améliorent sont marquées d'une flèche jaune et celles qui diminuent sont marquées d'une flèche bleue.

Fenêtre de confirmation



Psynergie du personnage
Au cas où les Psynergies d'un personnage changent avec le statut d'un Djinn, les nouvelles Psynergies sont affichées en jaune et celles qui sont perdues sont affichées en rouge. Quand une flèche apparaît près du nombre en haut à droite de l'écran, utilisez la manette ✚ pour voir la page de Psynergies suivante.

ECHANGER UN DJINN

Sur l'**écran de Djinn**, utilisez la manette ✚ pour choisir un Djinn et appuyez sur le bouton A.

Vous pouvez échanger un Djinn avec les personnages qui ont l'option ECHANGER en dessous d'eux. Choisissez le Djinn que vous souhaitez échanger et appuyez sur le bouton A.

Le statut des deux personnages procédant à l'échange de Djinn apparaîtra. Appuyez sur le bouton R sur cet écran pour alterner entre les Psynergies de ces deux personnages. S'il y a plus d'une fenêtre de Psynergies, utilisez la manette ✚ pour naviguer entre les fenêtres.

Après avoir visualisé tous les changements, appuyez sur le bouton A pour confirmer l'échange de Djinn. Si vous décidez d'annuler l'échange, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

DONNER UN DJINN

Sur l'**écran de Djinn**, choisissez un Djinn et appuyez sur le bouton A.

Vous pouvez donner le Djinn aux personnages qui ont l'option DONNER en dessous d'eux. Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A.

Le statut du personnage donnant le Djinn et celui du personnage recevant le Djinn sont affichés respectivement sur les côtés gauche et droit de l'écran. Appuyez sur le bouton R sur cet écran pour voir les Psynergies du personnage qui donne le Djinn et celles du personnage qui le reçoit. Quand il y a plus d'une fenêtre de Psynergies, utilisez la manette ✚ pour naviguer entre les fenêtres.

Après avoir visualisé tous les changements, appuyez sur le bouton A pour donner le Djinn. Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

Les Djinn influencent également les classes de personnages.

COMMANDES GÉNÉRALES

OBJET

Vous pouvez acheter des objets dans les magasins et en trouver dans des coffres. Avec la commande OBJET, vous pouvez utiliser ces objets, les équiper et les donner à d'autres personnages. Un personnage peut porter jusqu'à 15 objets différents. Chaque personnage peut transporter une quantité maximum de 30 objets utilisables.

Il existe de nombreux objets différents dans le jeu. Certains d'entre eux ont des effets spéciaux s'ils sont équipés et d'autres peuvent vous permettre d'utiliser de nouvelles Psynergies.

EPEE LONGUE

CHAPEAU EN CUIR

BOUCLIER EN BOIS

HERBE

UTILISER ET DONNER DES OBJETS

Servez-vous de la manette ✚ pour choisir le personnage qui détient l'objet à utiliser ou à donner et appuyez sur le bouton A.

Ensuite, utilisez la manette ✚ pour choisir l'objet à utiliser ou à donner. S'il y a plus d'une fenêtre d'objets, naviguez entre elles à l'aide de la manette ✚.

Description de l'objet choisi

Si vous sélectionnez une arme ou armure qui n'est pas équipée, les changements de statut entraînés en l'équipant sont affichés sur la gauche de l'écran. Une fois que vous avez sélectionné un objet en appuyant sur le bouton A, utilisez la manette ✚ pour choisir UTIL. ou DONN., puis appuyez sur le bouton A.

Servez-vous de la manette ✚ pour choisir le personnage avec l'objet que vous voulez utiliser ou donner et appuyez sur le bouton A. En donnant un objet que le destinataire peut équiper, vous verrez apparaître une fenêtre vous demandant si vous souhaitez équiper l'objet. Choisissez OUI ou NON et appuyez sur A pour confirmer.

EQUIPER ET ENLEVER DES OBJETS

A l'aide de la manette ✚, choisissez le personnage portant l'objet que vous désirez équiper ou enlever et appuyez sur le bouton A.

(Continue sur la page suivante.)

Choisissez l'objet que vous voulez équiper ou enlever et appuyez sur le bouton A. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour voir les autres fenêtres d'inventaire. Si vous choisissez une armure ou une arme qui n'est pas équipée, les effets entraînés en l'équipant apparaîtront sur le côté gauche de l'écran.

Sélectionnez EQUIPER ou ENLEVER avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Si vous choisissez ENLEVER, les répercussions sur votre statut seront affichées sur le côté gauche de l'écran.

DETAILS SUR LES OBJETS

Choisissez cette option pour afficher les effets liés à l'utilisation ou l'équipement d'un objet. Elle affichera également la quantité de l'objet sélectionné dont vous disposez.

JETER UN OBJET

Vous pouvez jeter les objets dont vous n'avez plus besoin. Si vous avez plus de deux exemplaires de l'objet que vous désirez jeter, appuyez sur haut ou bas sur la manette ✚ pour choisir la quantité à jeter et appuyez sur le bouton A. Une fenêtre apparaîtra, vous demandant confirmation. Choisissez OUI pour jeter l'objet, ou NON pour annuler, et appuyez sur le bouton A. Faites bien attention à ne pas jeter d'objet dont vous pourriez encore avoir besoin ! Certains objets ne peuvent pas être jetés.

COMMANDES GENERALES

STATUT

A l'aide du STATUT, vous pouvez avoir de plus amples informations concernant les caractéristiques et les capacités de votre personnage. Si vous appuyez sur SELECT à partir de cet écran, vous aurez accès à la liste de vos Djinn. Les espaces vides sont là pour indiquer les Djinn que vous n'avez pas capturés au cours de votre quête.

Appuyez sur le bouton L ou R pour réorganiser l'ordre des membres de votre groupe en déplaçant le personnage sélectionné à gauche ou à droite.

ECRAN DE STATUT DETAILLE

Si vous choisissez un personnage et que vous appuyez sur le bouton A, le statut détaillé de ce personnage apparaît. En pointant le curseur sur une caractéristique, une description de celle-ci s'affiche en haut de l'écran.

Consultez la page 30 pour obtenir des détails sur les changements de statut.

INFORMATIONS CONCERNANT L'ECRAN DE STATUT

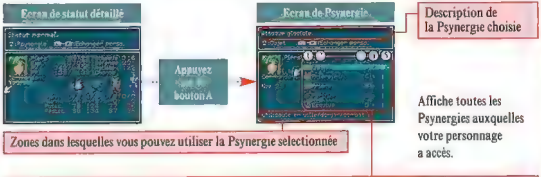
NIVEAU – POINTS D'EXPERIENCE – PV – PP	
Rubrique	Description
NIV.	Niveau de votre personnage.
EXP.	Remportez des combats pour gagner des points d'expérience et ainsi augmenter le niveau de vos personnages. Placez le curseur à cet endroit pour voir combien de points d'expérience il vous manque pour atteindre le niveau supérieur.
PV	Ce sont les Points de Vie de vos personnages (le nombre de points de dégâts qu'ils peuvent subir). Le nombre de gauche représente vos PV actuels, alors que celui de droite représente vos PV maximum. Si vos PV tombent à 0, vous serez considéré comme vaincu.
PP	Il s'agit des Points Psynergie de vos personnages (le nombre de points disponibles pour l'utilisation de Psynergies). Le nombre de gauche représente vos PP actuels et le nombre de droite votre maximum de PP. Le nombre de PP diminue à chaque utilisation de Psynergie.

CARACTERISTIQUES DE BASE	
Rubrique	Description
ATTAQUE	Plus cette valeur est élevée, plus vous infligerez de dégâts.
DEFENSE	Plus cette valeur est élevée, moins vous subirez de dégâts des attaques directes de vos ennemis.
AGILITE	Plus cette valeur est élevée, plus vous aurez de chances d'avoir l'initiative en combat.
CHANCE	Cet attribut augmente la probabilité de résister aux attaques spéciales et aux modifications de statut.

DJINN / ELEMENTS	
Rubrique	Description
DJINN	Montre vos Djinn liés et le nombre total de Djinn par élément.
NIV.	Plus cette valeur est élevée, plus votre personnage est doué quant à l'utilisation des habilités élémentaires.
PUISS.	Montre votre puissance élémentaire pour chaque élément. Plus cette valeur est élevée, plus vous ferez de dégâts avec ce type d'attaque.
RESIST.	Plus cette valeur est élevée, moins vous subirez de dégâts face à ce type d'attaque.

ALTERNER ENTRE LES ECRANS DE STATUT DETAILLE

Sur l'**écran de statut détaillé**, vous aurez accès à des informations supplémentaires concernant votre personnage si vous appuyez sur le bouton A. En outre, sur certains écrans, vous pouvez appuyer sur le bouton L ou R pour lire d'autres informations concernant vos personnages.



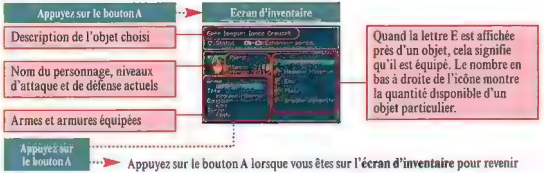
Psynergie acquise

1. **Icône de la Psynergie**
2. **Nom de la Psynergie**
3. **PP requis pour utiliser la Psynergie**
4. **Type de Psynergie**
   - = Terre
   - = Eau
   - = Feu
   - = Air
5. **Zone d'effet de la Psynergie**

- Un ennemi ou un membre du groupe
- Trois ennemis
- Jusqu'à cinq ennemis
- Jusqu'à sept ennemis
- Tous les ennemis ou membres du groupe

Appuyez sur le bouton A à partir de l'**écran de Psynergie** afin d'accéder à l'**écran d'inventaire**.

Tous les objets de vos personnages sont affichés sur l'**écran d'inventaire**.
Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✚ pour faire défiler les pages d'objets.



ASTUCE ! CHANGEMENT DE STATUT

Si pendant le combat un monstre utilise une attaque spéciale contre vous, cela peut entraîner un changement de statut. Ce changement peut être annulé au moyen de certaines Psynergies ou en visitant un TEMPLE (voir page 34).

POISON : Vous subissez des dégâts en étant empoisonné. Annulez ces effets avec un ANTIDOTE ou avec PURIFIER.

DUPERIE : Votre personnage est en proie à une illusion qui lui fait manquer ses attaques. Annulez cet effet avec RESTAURATION ou ELIXIR.

PIQURE : Votre personnage sera engourdi et incapable d'agir. Annulez cet état avec RESTAURATION ou ELIXIR.

SOMMEIL : Votre personnage sera endormi et incapable d'agir. Annulez cet effet avec RESTAURATION ou ELIXIR.

VAINCU : Votre personnage a été vaincu et ne peut plus se battre. Annulez cet effet à un temple ou bien en utilisant EAU DE JOUVENCE ou RESSUSCITER.

Il existe d'autres modifications de statut

Les effets de DUPERIE, SOMMEIL et PIQURE sont dissipés quand le combat est terminé.

CLASSES DE PERSONNAGES

Chaque personnage a une classe spécifique. Cette classe peut changer lorsque vous liez ou enlevez un Djinn. Lorsque la classe d'un personnage change, ses attributs changent également.

EFFETS DES CHANGEMENTS DE CLASSE

Quand la classe d'un personnage est modifiée, les changements suivants peuvent également se produire :

CHANGEMENT DES CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Quand un personnage change de classe, les caractéristiques de ce personnage peuvent également changer. Les caractéristiques peuvent augmenter ou diminuer ou faire les deux selon le changement.

CHANGEMENT DES PSYNERGIES

Les Psynergies disponibles changent avec la classe. Si vous changez de classe, faites bien attention à ne pas perdre une Psynergie qui pourrait vous être utile plus tard. Vérifiez que chaque changement vous convient avant de lier un Djinn.

EFFETS DECOULANT DU LIEN AVEC UN DJINN

Les classes de personnages dépendent du type de Djinn que vous avez lié à ce personnage. De plus, des Djinn de même type peuvent avoir des caractéristiques différentes. Tous ont un effet sur les caractéristiques de vos personnages s'ils y sont liés et tous ont des effets différents en combat. Essayez de trouver les combinaisons qui vous aideront le plus en combat.

Si vous liez un Djinn de terre à un de vos personnages, l'affinité terre de ce personnage augmentera, lui permettant d'infliger plus de dégâts sur les attaques basées sur l'élément terre.

MAGASINS, AUBERGES ET TEMPLES

Dans la plupart des villes et villages que votre groupe visitera, vous trouverez des MAGASINS, des AUBERGES et d'autres lieux proposant des services qui vous aideront à accomplir votre quête.

MAGASINS D'ARMES, D'ARMURES ET D'OBJETS

Vous pouvez acheter entre autres des armes, des armures et des herbes dans ces magasins.

ACHETER DES OBJETS

Choisissez les objets que vous désirez acheter avec la manette✚ et appuyez sur le bouton A. S'il y a plus de sept objets différents disponibles, une flèche verte apparaît sur le côté droit de l'écran. Vous pouvez faire défiler cette liste à l'aide de la manette✚.

Choisissez le personnage qui portera l'objet et appuyez sur le bouton A. Si ce personnage peut équiper l'objet en question, les changements de caractéristiques qui en découlent apparaissent dans la partie inférieure droite de l'écran. Si vous ne pouvez pas équiper l'objet, le message PAS AUTORISE s'affiche dans la fenêtre de statut. Dans un magasin d'objets, une liste de vos objets ainsi que des quantités dont vous en disposez s'affiche dans la partie inférieure droite de l'écran.

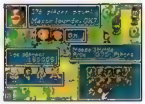
(Continue sur la page suivante.)

Un personnage qui vient d'acheter un objet aura la possibilité de l'équiper immédiatement, si cet objet lui est autorisé. Pour l'équiper, sélectionnez OUI et appuyez sur A, sinon, choisissez NON.

Si vous souhaitez équiper un objet tout de suite, le marchand vous demandera si vous voulez vendre l'objet qui est éventuellement remplacé. Pour vendre ce vieil objet, sélectionnez OUI puis appuyez sur A. Sinon, choisissez NON.

VENDRE VOS OBJETS DANS LES MAGASINS

Vous pouvez vendre des objets dans les magasins. Le prix de vente s'affiche alors et vous aurez le choix entre OUI pour vendre et NON pour annuler.



ACHETER DES RELIQUES

Parfois, les boutiques proposent des reliques. La transaction se fait de la même façon que pour les objets ordinaires.

REPARER UN OBJET CASSE

Les objets cassés sont marqués d'un X sur **l'écran d'inventaire**, mais ils peuvent être réparés. Si vous êtes d'accord avec le coût de la réparation, sélectionnez OUI pour le réparer ou NON pour annuler. Une fois l'objet réparé, vous pourrez vous en servir à nouveau.

AUBERGES

Passer la nuit dans une AUBERGE vous permettra de récupérer tous vos points de vie et vos points Psynergie. Le prix varie d'une ville à l'autre. Vous reposer dans une AUBERGE ne ressuscitera pas vos personnages et ne guérira pas les effets modificateurs de statut.

TEMPLES

Dans les TEMPLES, vous pouvez ressusciter vos personnages, les guérir du poison ou de tout autre effet altérant leur statut. Vous ne pourrez utiliser ces services que si un membre de votre groupe souffre d'un de ces maux.

RESSUSCITER — RESSUSCITER UN PERSONNAGE

Vous pouvez ressusciter un personnage vaincu.

PURIFIER — GUERIR UN PERSONNAGE EMPOISONNE

Vous pouvez guérir un personnage qui a été empoisonné.

REPOUSSER — EXORCISER UN PERSONNAGE

Vous pouvez repousser l'esprit qui hante un personnage.

DELIVRANCE — AIDER UN PERSONNAGE MAUDIT

Vous pouvez enlever l'objet maudit qu'a équipé un personnage.

MENU PAUSE

Appuyez sur START à tout moment pour interrompre la partie et accéder au **menu pause**, sauf pendant les combats et durant certains événements.

MENU PAUSE — SAUVEGARDER VOTRE QUETE

Vous pouvez stocker jusqu'à trois sauvegardes à la fois. Choisissez l'une d'entre elles et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder. Si vous sauvegardez sur un fichier déjà existant, vous perdrez toutes les données de jeu précédemment sauvegardées. Soyez donc très prudent, car il n'existe aucun moyen de récupérer des données effacées de cette manière.

Ne jamais réinitialiser ou mettre la console en position OFF pendant une sauvegarde.

MENU PAUSE — VEILLE

Cette option est pratique pour une veille de courte durée. Si la veille dure trop longtemps, les piles finiront par s'user. Nous vous recommandons de sauvegarder votre partie et d'éteindre votre Game Boy Advance si vous ne comptez pas vous en servir pendant une durée prolongée.

Pour activer le **mode veille**, appuyez simultanément sur SELECT et les boutons L et R. Pour revenir au jeu, appuyez sur ces mêmes boutons. Vous pouvez aussi activer le **mode veille** pendant les combats et événements.

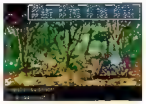
MENU PAUSE — CHANGER PARAMETRES

Changez chaque paramètre en utilisant la manette ✚. Si vous choisissez de configurer la VEILLE AUTO. sur OUI, le jeu s'éteindra de lui-même si vous n'appuyez sur aucune touche pendant un certain temps. Appuyez sur SELECT et les boutons L et R pour revenir au jeu.

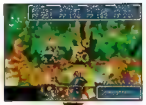
COMBATTRE VOS ADVERSAIRES

Vous affronterez de nombreux ennemis au cours de votre quête. Outre les attaques directes à l'aide d'une arme, vous pourrez également attaquer avec votre PSYNERGIE et vos DJINN.

LES COMBATS DU DEBUT A LA FIN

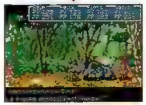


Quand vous tombez nez à nez avec un ennemi dans un donjon ou sur la carte du monde, vous commencerez un combat. Au début de chaque tour de combat, vous pourrez choisir de COMBATTRE ou de FUIR (mais vous ne réussirez pas à tous les coups).



Si vous choisissez COMBATTRE, il se peut que vous preniez vos adversaires par surprise et remportiez l'initiative, mais la réciproque peut vous arriver également...

Un combat est divisé en tours. Au début de chaque tour, vous devez choisir une action pour chacun de vos personnages. Les héros et leurs ennemis agissent ensuite en fonction de leur agilité.

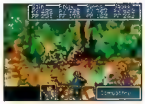


Le combat se termine lorsque tous vos adversaires ont fui ou été vaincus. En revanche, si tous vos personnages tombent au combat, vous aurez perdu. Dans ce cas, il vous faudra recommencer à partir de la dernière ville visitée ou à partir de votre dernière sauvegarde.

COMMANDES D'AVANT LE COMBAT

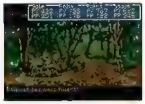
Avant chaque tour de combat, vous avez le choix entre FUIR et COMBATTRE.

COMMANDES COMBATTRE



Choisissez cette commande pour commencer le combat. Pour la description des commandes de combat, veuillez vous reporter aux pages 38 – 47.

COMMANDES FUIR

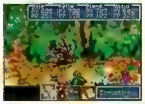


Choisissez cette commande pour essayer de vous enfuir sans combattre. Si vous ne réussissez pas à vous enfuir, vous subirez toutes les attaques de vos ennemis pour ce tour.

COMMANDES STATUT

Choisissez cette commande pour voir le statut de vos personnages. Regardez combien il vous reste de PV et quelles sont les Psynergies dont vous disposez avant de vous jeter en plein combat.

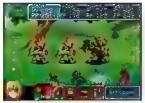
REVENIR AUX COMMANDES D'AVANT LE COMBAT APRES AVOIR CHOISI COMBATTRE



Appuyez sur le bouton B si vous voulez revenir aux commandes d'avant le combat après avoir choisi COMBATTRE. Ces commandes réapparaîtront au début de chaque tour de combat.

COMMANDES DE COMBAT

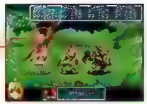
Une fois le combat commencé, vous pouvez utiliser l'une des six commandes décrites ci-dessous pour combattre vos adversaires.



COMMANDES DE COMBAT — ATTAQUER

Choisissez cette commande pour effectuer une attaque frontale sur un de vos ennemis à l'aide de l'arme équipée. Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur sur l'ennemi que vous voulez attaquer puis appuyez sur le bouton A. Si l'ennemi que vous avez choisi d'attaquer fuit ou succombe avant votre attaque, votre personnage passera automatiquement sur défendre.

Curseur

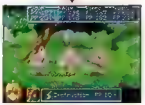


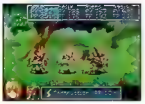
COMMANDES DE COMBAT — PSY

Vous pouvez utiliser votre Psynergie pour attaquer un ennemi ou pour soigner des membres de votre groupe. Servez-vous de la manette ✚ pour sélectionner une Psynergie et appuyez sur le bouton A pour vous en servir.

Ensuite, à l'aide de la manette ✚, sélectionnez la cible de votre sortilège. Certaines Psynergie ont une zone d'effet plus large que d'autres.

Consultez les pages suivantes pour de plus amples informations





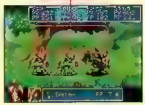
ASTUCE! CHOSES DONT IL FAUT SE SOUVENIR

Chaque type de Psynergie a une zone d'effet spécifique Les Psynergies de grande portée affectent différemment les cibles se trouvant dans la zone d'effet. Prenez en compte ces différences avant de choisir votre cible principale.

PSYNERGIES AFFECTANT DIFFÉREMMENT LEURS CIBLES

Les Psynergies affectant différemment leurs cibles ont l'effet le plus important sur l'ennemi ou le membre du groupe au centre de la zone d'effet. Plus la cible se trouve loin de ce centre, moins l'effet de la Psynergie se fait ressentir (il existe des exceptions). En choisissant des cibles, souvenez-vous que le curseur le plus gros indique la cible qui subira le plus gros du sort.

Curseur

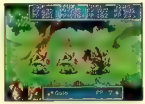


L'ennemi du milieu subira le plus de dégâts.

ZONE D'EFFET VARIABLE

Selon la cible que vous aurez choisie, la zone d'effet de la Psynergie peut également changer. La capture d'écran ci-contre montre qu'une Psynergie affectant jusqu'à trois ennemis peut être centrée sur l'ennemi le plus à droite. Dans ce cas, la Psynergie n'affectera que deux ennemis au lieu de trois.

(Suite page 40)



La zone d'effet d'une Psynergie peut changer selon le choix de la cible principale.

CHANGEMENT DE PSYNERGIE APRÈS AVOIR DÉCHAÎNÉ UN DJINN

Si vous vous servez de la commande DJINN pour déchaîner un Djinn en combat (voir page 42), la classe de votre personnage et ses Psynergies utilisables peuvent changer. N'oubliez donc jamais que déchaîner un Djinn peut désactiver certaines des Psynergies dont vous pourriez avoir besoin.

N'UTILISEZ PAS TROP DE PSYNERGIE!

La Psynergie est bien utile, mais prenez garde aux utilisations abusives. Préservez-la pour quand vous en aurez vraiment besoin. Vous regagnez vos Points Psynergie en vous reposant dans les AUBERGES ou en utilisant certains objets. Le fait de marcher vous permet de récupérer peu à peu vos Points Psynergie.

EXEMPLES DE PSYNERGIES

Au cours de votre quête, vous apprendrez de nombreux types de Psynergies.
En voici quelques exemples.

PSYNERGIE DE TERRE

Nom	PP utilisés	Nbre de cibles	Effet
SOINS MIN.	3	1	Rend 70 PV
TREMBLEMENT	4	3	Attaque avec un tremblement de terre
STALACTITE	5	1	Attaque avec une stalagmite
BOURGEON	4	1	A utiliser en combat et ailleurs
FUIR	6	–	Vous ramène à l'entrée du donjon

PSYNERGIE DE FEU

Nom	PP utilisés	Nbre de cibles	Effet
FLAMBER	4	3	Attaque avec des flammes
GAZ	6	1	Attaque avec un gaz enflammé
FAISCEAU	7	3	Attaque avec un rayon de feu
FAIBLESSE	4	1	Baisse la défense adverse
TEMPÊTE DE FEU	12	3	Attaque avec des flammes solaires

PSYNERGIE D'AIR

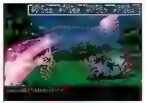
Nom	PP utilisés	Nbre de cibles	Effet
TOURBILLON	5	3	Attaque avec une tornade
RAYON	6	3	Attaque avec une tempête
IMPACT	7	1	Booste l'attaque d'un allié
SOMMEIL	5	3	Endort plusieurs ennemis
TELEPATHIE	1	–	Lit dans les esprits

PSYNERGIE D'EAU

Nom	PP utilisés	Nbre de cibles	Effet
FRIMAS	5	3	Attaque avec une vague de glace
PRIERE MIN.	4	1	Rend 100 PV
PURIFIER	2	1	Guérit du poison
FRAIS	6	3	Attaque avec un froid glacial
RESTAURATION	3	1	Guérit Duperie, Paralysie et Sommeil

COMMANDES DE COMBAT — DJINN

Cette commande vous permet de déchaîner un Djinn lié ou de mettre un Djinn en attente.



CONDITIONS D'UTILISATION DES DJINN

Pendant le combat, selon la condition dans laquelle se trouve votre Djinn, la commande DJINN vous servira à différentes choses. Si tous vos Djinn sont en récupération, vous pourrez sélectionner la commande DJINN, mais vous ne pourrez rien faire de plus.

Condition du Djinn	Commandes des Djinn
Lié	Déchaîner un Djinn ou le placer EN ATTENTE
EN ATTENTE	LIER le Djinn
En récupération	Aucune

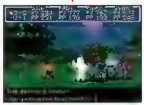
DECHAINER UN DJINN LIE

Commencez par choisir le Djinn dont vous voulez vous servir. Vous pouvez déchaîner tout Djinn lié (le nom d'un Djinn lié s'affiche en blanc). Le fait de déchaîner le Djinn peut entraîner des changements de statut qui seront indiqués à l'écran. Après avoir choisi un Djinn, appuyez sur le bouton A.

(Continue sur la page suivante.)

Si vous déchaînez un Djinn, celui-ci attaque l'ennemi ou utilise ses pouvoirs sur un membre du groupe. Selon le type de Djinn, il vous faut choisir l'ennemi ou le membre de votre groupe qui sera ciblé par le pouvoir du Djinn.

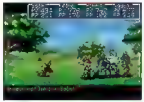
Quand votre tour arrive, votre Djinn déchaîne son attaque ou son pouvoir spécial. Le Djinn passe ensuite en attente et au prochain tour, vous pouvez utiliser la commande INVOQUER (voir pages 44 - 46).



LIER UN DJINN EN ATTENTE

Commencez par choisir un Djinn à lier. Vous pouvez lier tout Djinn dont le nom est inscrit en rouge sur l'**écran de Djinn**. L'état du Djinn et les modifications de statut qui découleront du lien s'affichent à l'écran. Une fois que vous avez choisi un Djinn, appuyez sur le bouton A.

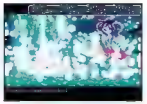
Lors de votre tour, vous vous lierez au Djinn. Au tour suivant, vous pourrez le déchaîner.



COMMANDES DE COMBAT

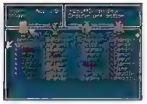
INVOQUER

En utilisant un Djinn EN ATTENTE, vous pouvez invoquer un puissant esprit. Tous les Djinn utilisés lors de l'invocation passeront en phase de récupération.



LES BASES DE L'INVOCATION

Pour avoir la possibilité de lancer une invocation, il vous faut disposer d'au moins un Djinn en attente. Plus vous aurez de Djinn, plus vous aurez de possibilités d'invocation. Selon le type de Djinn utilisé et leur nombre, vous pourrez effectuer des invocations très différentes, en type et en puissance.



COMMENT INVOQUER

1 Choisissez INVOQUER et appuyez sur le bouton A pour afficher la liste des esprits qui peuvent être invoqués. Utilisez la manette ✥ pour choisir l'esprit que vous souhaitez invoquer et appuyez sur A.

Description de l'esprit invoqué

Nombre de Djinn en attente, organisés de gauche à droite par type : Terre, Eau, Feu et Air (ces nombres diminuent en fonction des invocations).

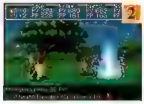
Esprits qu'il vous est possible d'invoquer : Si vous avez plus de cinq esprits disponibles, servez-vous de la manette ✥ pour faire défiler les fenêtres.

(Continue à la section 2 de la page suivante)

ASTUCE ! TOUT LE MONDE PEUT INVOQUER !

Vous pouvez contrôler un Djinn en votre possession avec la commande DJINN, mais tant qu'un membre du groupe a un Djinn en attente, tout le monde peut se servir de ce Djinn pour invoquer. Tant qu'il y a assez de Djinn en attente, deux membres du groupe peuvent invoquer le même esprit pendant le même tour de combat.

2 Choisissez les ennemis qui subiront l'attaque de l'esprit. Appuyez sur gauche ou droite sur la manette ✥ pour choisir une cible et appuyez sur le bouton A. Pour en savoir plus sur la portée des attaques d'esprits, consultez la page 46. L'invocation d'un esprit augmente votre pouvoir élémentaire du type correspondant pour la durée du combat. Plus l'esprit est puissant, plus votre pouvoir élémentaire augmentera.



ASTUCE ! LES EFFETS DE L'INVOCATION

Le nombre de Djinn en attente est affiché par type sur l'**écran d'invocation**. Chaque fois que vous utilisez des Djinn pour invoquer, ces nombres diminuent, de même que le nombre et le type de Djinn utilisé pour l'invocation. La diminution de ces nombres entraîne une diminution des esprits que vous pouvez invoquer. Il va de soi que ces Djinn et esprits ne sont jamais utilisés de manière permanente. Dès que les Djinn sont à nouveau EN ATTENTE, vous pouvez les réutiliser pour invoquer.

ZONE D'EFFET DES ESPRITS

Les esprits attaquent tous les ennemis. Si vous déplacez le curseur à l'aide de la manette ✚ pour choisir la cible de l'esprit, le curseur se déplacera entre les ennemis comme l'illustrent les captures d'écran ci-contre. Choisissez ainsi lequel de vos adversaires subira le plus de dégâts de l'esprit.

ASTUCE ! APRÈS INVOCATION

Les Djinn utilisés pour une invocation passent ensuite automatiquement en récupération. Les Djinn en récupération sont automatiquement liés à un personnage après un tour de combat ou après avoir marché quelque temps sur la carte ou dans un donjon. Un signal sonore vous avertira lorsque le Djinn termine sa récupération et passe en mode lié si vous êtes en phase d'exploration.

ESPRITS A INVOQUER

Il existe de nombreux esprits que votre groupe peut invoquer. Plus vous aurez de Djinn en attente, plus vous pourrez invoquer d'esprits.

ESPRITS A INVOQUER

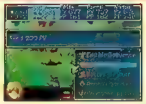
Nom de l'esprit	Djinn nécessaires	Description
VENUS	1 Djinn de terre	Un esprit de la Terre
MARS	1 Djinn de feu	Un esprit du Feu
RAMSES	2 Djinn de terre	Un pharaon mort-vivant
KIRIN	2 Djinn de feu	Un esprit de flammes

COMMANDES DE COMBAT — OBJET

Vous pouvez utiliser certains des objets que vous transportez en combat. Premièrement, sélectionnez l'objet dont vous allez vous servir et appuyez sur le bouton A. Ensuite, choisissez la cible pour cet objet. Selon l'objet, la cible peut être un membre du groupe ou bien un ennemi. Après avoir choisi la cible, confirmez en appuyant sur le bouton A.

ASTUCE ! CERTAINS OBJETS NE SONT PAS UTILISABLES EN COMBAT

Sur l'**écran d'inventaire**, les objets dont les noms sont affichés en jaune ne peuvent pas être utilisés. Seuls ceux dont les noms sont écrits en blanc peuvent l'être.



COMMANDES DE COMBAT — DEFENDRE

Vous pouvez diminuer les dégâts infligés par l'attaque d'un ennemi en vous défendant. Choisissez la commande DEFENDRE à l'aide de la manette ✚ et appuyez sur le bouton A. Lorsqu'un personnage a peu de PV ou lorsqu'il ne peut rien faire, il est recommandé de sélectionner DEFENDRE.

UNION DE MYSTIQUES

Au point culminant de votre quête, Vlad et ses amis rejoindront le groupe de Pavel, vous donnant un total de huit alliés. Les explications ci-dessous vous indiquent comment gérer un groupe de huit membres.

SUPPLÉMENTS À L'ÉCRAN DE STATUT (SUITE DE LA PAGE 27)

Même si le nombre de personnages dans votre groupe passe de quatre à huit, seuls quatre alliés peuvent se battre. Sur l'**écran de statut**, vous pouvez déterminer quels personnages participeront au prochain tour de combat. Vous pouvez aussi permuter vos personnages pendant le combat.

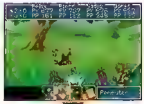
Vos personnages sont groupés en fonction de qui se trouve dans le tour de combat, comme le montre la capture d'écran ci-contre. Changez de groupe en appuyant sur haut ou bas sur la manette ✚. Permutez vos personnages en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚. Une fois que vous avez sélectionné le personnage à remplacer, utilisez les boutons L et R pour changer sa place dans la rangée des personnages.

Groupe de combat (niveau supérieur)

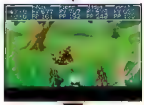
Groupe de renfort (niveau inférieur)

COMPLÉMENTS AUX COMMANDES D'AVANT LE COMBAT (SUITE DE LA PAGE 37)

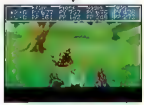
Pour remplacer un personnage du groupe de combat par un personnage appartenant au groupe de renfort, sélectionnez PERMUTER dans le menu d'avant combat, puis appuyez sur le bouton A.



Ensuite, utilisez la manette ✚ pour choisir le personnage que vous souhaitez sortir de l'arène.



Le nom et le statut du personnage en attente seront alors affichés. Utilisez la manette ✚ pour choisir le personnage que vous souhaitez faire entrer dans l'arène puis appuyez sur le bouton A.



Un seul des quatre personnages du groupe de combat peut être remplacé par tour.

DJINN A DECHAINER

	Nom	Effet du lien	Effet de l'utilisation en combat
Djinn de terre	ECHO	PV + 9 / PP + 4 / ATTAQUE + 3	Lance une double attaque
	FER	PV + 11 / DEFENSE + 2 / AGILITE + 3	Booste la défense du groupe
	ACIER	PV+9/ATTAQUE+4/DEFENSE+2/CHANCE+1	Absorbe les PV de l'ennemi avec un baiser
	BOUE	PV + 10 / PP + 4 / AGILITE + 3	Ralentit un ennemi avec de la boue collante
	FLEUR	PV + 12 / PP + 4	Rafraîchit les alliés et restaure les PV
Djinn de feu	CANON	PV + 10 / ATTAQUE + 3	Frappe avec toute la force du Djinn de Mars
	FLAMME	PV + 8 / ATTAQUE + 5 / CHANCE + 1	Booste l'attaque de tout le groupe
	LUEUR	PV + 11 / PP + 6	Ressuscite un allié avec des hourras
	MINE	PV+9/ATTAQUE+2/AGILITE+2/CHANCE+1	Paralyse l'ennemi
	HOUILLE	PV + 11 / PP + 3 / AGILITE + 3	Booste l'agilité de tout le groupe
Djinn d'air	SOUPIR	PV + 9 / DEFENSE + 3 / ATTAQUE + 3	Restaure immédiatement les PV
	BLITZ	PV + 10 / PP + 4 / ATTAQUE + 3	Attaque avec une lumière paralysante
	ETHER	PV + 8 / PP + 4 / AGILITE + 3 / CHANCE + 2	Restaure les PP par la concentration
	BOUFFEE	PV + 11 / ATTAQUE + 4	Calme un ennemi avec des encens
	TROUBLE	PV+10/DEFENSE+2/AGILITE+3/CHANCE+2	Se rétracte pour éviter les dégâts
Djinn d'eau	VOILE	PV+9/DEFENSE+2/AGILITE+2/CHANCE+1	Aveugle l'ennemi avec un voile de brume
	ACIDE	PV + 8 / PP + 4 / ATTAQUE + 3	Baisse la résistance élémentaire d'un ennemi
	SOURCE	PV + 11 / PP + 5	Rend les PV avec des herbes médicinales
	OMBRE	PV + 9 / DEFENSE + 3 / CHANCE + 2	Crée un bouclier d'eau
	GLACE	PV + 10 / PP + 3 / DEFENSE + 2	Frappe un ennemi pour réduire sa défense

QUELQUES EXEMPLES D'INVOCATIONS

Type et nombre de Djinn en attente nécessaires pour INVOQUER l'esprit indiqué.

SPIRITS TO SUMMON

Nom	Djinn	Nom	Djinn	Nom	Djinn	Nom	Djinn
VENUS	1 Terre	RAMSES	2 Terre	ZAGAN	1 Terre / 1 Feu	PROCNE	3 Air
MARS	1 Feu	KIRIN	2 Feu			NEPTUNE	3 Eau
JUPITER	1 Air	ATALANTA	2 Air	MEGERE	1 Feu / 1 Air	FLORE	1 Terre / 2 Air
MERCURE	1 Eau	CALYPSO	2 Eau	CYBELE	3 Terre		
				TIAMAT	3 Feu	MOLOCH	1 Air / 2 Eau

PSYNERGIES UTILISABLES EN DEHORS DES COMBATS

Vous pouvez utiliser ces Psynergies quand vous explorez de nouvelles contrées (sauf pendant les combats). La liste des effets des différentes Psynergies n'est pas exhaustive.

Nom	PP requis	Effet
DEPLACER	2	Deplace un objet
FUIR	6	Retourne à l'entrée du donjon
TELEPATHIE	1	Lit dans les pensées
TOURBILLON	5	Débarrasse la voie des amas de feuilles
BOURGEON	4	Accélère la croissance des jeunes plantes
SECOUSSE	1	Secoue un objet pour le faire tomber à gauche ou à droite
RELIER	1	Soulève et déplace des objets légers
ENFONCER	2	Enfonce un objet sous terre

Nom	PP requis	Effet
VISION	1	Perçoit des vérités cachées
CREUSER	1	Creuse dans un sol mou
FRIMAS	5	Change les flaques d'eau en piliers de glace
SOINS MIN	3	Restaure 70 PV
SOINS	7	Restaure 150 PV
PRIERES MIN.	4	Rend 100 PV par la force de la foi
PRIERES	8	Rend 200 PV par la force de la foi
PURIFIER	2	Elimine tout poison présent dans un corps

ARENE DE COMBAT

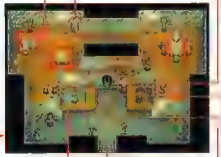
Allez dans l'arène pour combattre des hordes de monstres ou pour défier un ami. Vous ne pouvez utiliser ni le **menu pause** ni la fonction de VEILLE dans ce mode de jeu.

Veuillez lire attentivement les informations de la page 55 avant d'essayer le duel en link (page 54).

ENTRER DANS L'ARENE

Commencez par choisir COMBAT dans le **menu principal**. Vous serez dirigé vers l'**écran de sélection de fichier**. A l'aide de la manette ✚, choisissez le fichier que vous souhaitez utiliser dans l'arène et appuyez sur le bouton A. Ceci fait, vous vous trouverez dans la salle d'attente de l'arène.

Salle d'attente de l'arène



Ces icônes montrent votre record de victoires dans l'arène.

Parlez à cette personne pour avoir des services identiques à ceux d'un temple.

Parlez à cette personne pour savoir combien de combats contre des monstres vous avez gagné.

Comptoir de résultats des combats en link :
Parlez à la personne de l'autre côté du comptoir pour entendre votre palmarès. Parlez-lui du côté gauche du comptoir pour entendre votre plus longue suite de records.

Cercle du gladiateur

Réception :
Parlez à la demoiselle à la réception pour combattre.

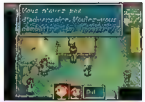
Sortez par cette porte pour revenir au **menu principal**.

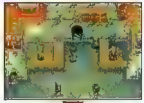
ARENE DES MONSTRES — UN JOUEUR

Si vous allez à la réception sans d'abord vous relier à une autre Game Boy Advance, vous aurez la possibilité de participer à une ARENE DES MONSTRES. Parlez à la fille au comptoir et choisissez OUI pour y prendre part ou NON pour annuler. Appuyez ensuite sur le bouton A. Quand vous êtes prêt à combattre, placez-vous dans le cercle du gladiateur à droite du comptoir. La porte devant vous s'ouvrira et le combat commencera.

Les arènes des monstres se déroulent de la même façon que les combats que vous avez effectués pendant votre quête. Le combat terminé, vous revenez à la salle d'attente.

Si vous remportez le duel, vous pouvez alors tenter le combat suivant. Choisissez OUI pour continuer à vous battre, ou NON pour quitter l'arène. Appuyez sur A pour confirmer votre choix. Si vous perdez un combat, l'arène des monstres sera terminée.





INFORMATIONS SUR L'ARENE DES MONSTRES

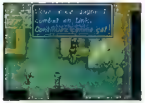
- Vous pouvez uniquement affronter les monstres que vous avez vaincus dans le jeu.
- Si vous vous rétractez après une victoire, les PV et les PP de votre groupe reviennent à leur niveau maximum. Ce n'est pas le cas si vous choisissez de continuer à vous battre.
- Vous pouvez continuer vos duels avec toutes sortes de monstres tant que votre groupe n'a pas été vaincu.
- Vous ne recevez ni pièces ni points d'expérience pendant les arènes des monstres.

DUELS EN LINK | DEUX JOUEURS

Si vous êtes connecté à une autre Game Boy Advance, vous pouvez participer à des duels pour un ou deux joueurs en vous enregistrant à la réception. Si votre adversaire relève le défi, un combat aura lieu. Une fois que vous vous sentez prêt, placez-vous sur le cercle à droite de la réception. Les portes s'ouvriront et le combat débutera.

Combattre le groupe d'un autre joueur est similaire à un duel de monstres. Au début de chaque tour, les joueurs donnent leurs ordres de combat et les actions auront lieu tour à tour. A la fin du combat, vous reviendrez à la salle d'attente.

Si le câble Game Boy Advance Game Link n'est pas bien enfoncé, seuls les duels de monstres seront disponibles.



Les résultats des duels en link sont sauvegardés automatiquement. Vous pouvez consulter ces résultats au Comptoir de résultats des combats en link. Vous devez aller au comptoir si vous désirez commencer un nouveau combat en link.

INFORMATIONS SUR LE COMBAT EN LINK

- Jusqu'à trois alliés peuvent participer à un combat en link. Le personnage à l'extrême droite du groupe ne participera pas au combat
- Vous ne recevrez ni points d'expérience ni pièces pendant les combats en link.
- Lorsqu'un joueur a terminé de donner ses ordres, l'autre joueur a 15 secondes pour à son tour donner ses ordres. Passé ce délai, les personnages à qui il n'en a pas donné seront automatiquement sur DEFENDRE.

Le personnage situé à l'extrême droite de l'écran ne participera pas au combat

Utiliser le câble Game Boy Advance Game Link™

Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches ..... Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... Un câble

Connexion du câble

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les Game Boy Advance entre elles à l'aide du câble Game Link.*

Game Boy Advance connectées avec le câble Game Boy Advance Game Link

• Le joueur 1 sera celui ayant connecté la prise violette à sa Game Boy Advance.

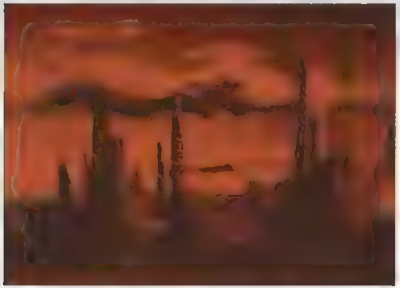
En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.*
- *Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si le câble n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.*

Le mythe de l'Alchimie

La légende raconte que le monde de Weyard était autrefois régi par l'Alchimie. Cette science transforma alors les fondements de l'humanité en civilisations florissantes, tel du plomb qu'on aurait changé en or. Mais les rêves et ambitions des hommes finirent pas donner naissance à de graves conflits. Des rêves de richesses infinies, de vie éternelle, de suprématie sur tout ce qui vit... Des rêves de guerres et de conquêtes Ces rêves auraient détruit le monde si un groupe de vaillants guerriers n'avait pas isolé l'Alchimie dans les profondeurs du Temple de Sol, édifice qui se cache dans le Mont Alpha.



Prologue du tome un

Le village de Val garda ce secret jusqu'au jour où Vlad et Lina, dont les parents périrent trois ans auparavant des suites d'une virulente tempête, s'infiltrèrent dans le temple. Salamandar et Phœnixia, du Clan de Mars, les suivirent à l'intérieur du temple. Pavel, le frère de Lina que tous croyaient disparu, était devenu leur compagnon de voyage. Salamandar et Phœnixia dérobèrent les Etoiles élémentaires, c'est-à-dire les clés qui allaient leur permettre de briser le sceau de l'Alchimie. De plus, ils kidnappèrent Lina et le savant Thélos.

L'utilisation des quatre joyaux de terre, de feu, d'air et d'eau pour allumer les phares élémentaires aurait pour effet de restaurer l'hégémonie de l'Alchimie sur le monde Vlad et Garet se sont donnés pour objectif de contrecarrer les projets de Salamandar et Phœnixia, de sauver leurs amis et de retourner les Etoiles élémentaires au Temple de Sol. Ils se sont alliés à un Mystique de l'air, Ivan, et ont poursuivi Salamandar et Phœnixia jusqu'à Imil, un village qui ne connaît que l'hiver et qui est situé non loin du Phare de Mercure.

Là-bas, ils firent connaissance de Sofia, une Mystique de l'eau chargée de garder le phare. Avec elle, Vlad poursuivit Salamandar jusqu'au sommet du Phare de Mercure. Hélas, nos héros arrivèrent trop tard pour empêcher Salamandar d'allumer le phare et de s'échapper. Vlad repartit donc à ses trousses, traversant Angara pour finalement regagner les côtes de Karagol Après un voyage en bateau très mouvementé, Vlad traversa Karagol et arriva à Tolbi. Il eut une entrevue avec le chef de Tolbi, un homme curieux appelé Babi. Ce dernier invita Vlad à participer au Colisée afin de tester ses forces. Grâce à sa Psynergie développée, Vlad remporta le tournoi et gagna l'estime de Babi, qui lui révéla alors un grand secret...

Grâce à une potion magique provenant de Lémuria, Babi avait atteint l'âge de 150 ans ! Il proposa d'aider Vlad, qui progressait alors sur le continent de Gondowan. A Lalivéro, Vlad apprit que Salamandar et Phœnixia avaient enlevé une jeune fille du nom de Cylia, qui allait leur être utile une fois à l'intérieur du phare. Vlad les affronta sur l'aire du phare et il sortit victorieux de ce rude combat. Mais tous ses efforts furent vains... puisque le phare avait déjà été allumé.

Un puissant cataclysme s'ensuivit. La mer emporta Cylia. Pavel tenta de la sauver mais tous deux furent emportés par les vagues. Lina partit à leur recherche mais ne retrouva pas leur trace. . Vlad s'en retourna à Lalivéro, où Babi lui avait demandé de retrouver Lémuria et les phares restants. Pour que Vlad puisse mener à bien cette mission, Babi lui fit don d'un bateau lémurian qui le guiderait jusqu'à Lémuria, la terre perdue. Ce nouveau chapitre commence avec Lina, juste avant que le Phare de Vénus ne soit allumé.

Les protagonistes

ENNEMIS

MYSTIQUE DE L'AIR
IVAN
Jeune homme au passé mystérieux

Eduqué par Maître Hammet, un richissime marchand installé à Kalay, Ivan est doté du pouvoir de lire dans le cœur et l'esprit des gens. Maître Hammet confia à Ivan le Bâton chamane, un objet imprégné d'une force immense. Lorsqu'on vola ce bâton à Ivan, Vlad et Garet l'aidèrent à le récupérer. Tous trois se lancèrent à la poursuite de Salamandar et Phœnixia. Au sommet du Phare de Vénus, Ivan donna à Pavel le Bâton chamane en échange de la vie de Cylia.

MYSTIQUE DE TERRE
VLAD
Personnage principal de Golden Sun

Vlad est originaire de Val, le village qui garda pendant très longtemps les Etoiles élémentaires dans les profondeurs de son Temple de Sol. Ces quatre joyaux renferment l'essence des énergies élémentaires qui composent toute matière : la terre, l'eau, le feu et l'air. Si ces joyaux sont utilisés pour allumer les phares élémentaires, le pouvoir de l'Alchimie sera de nouveau déversé sur le monde entier. Vlad a la ferme intention de contrecarrer les projets de Salamandar et Phœnixia, qui ont dérobé trois Etoiles élémentaires. Lui-même possède l'Etoile de Mars.

MYSTIQUE DE FEU
SALAMANDAR
Clan de Mars

MYSTIQUE DE FEU
PHŒNIXIA
Clan de Mars

Salamandar et Phœnixia appartiennent au Clan de Mars, une curieuse tribu de Mystiques qui vit isolée dans les contrées polaires du grand nord. Après avoir volé les Etoiles élémentaires dans le Temple de Sol, ils semèrent Vlad et Garet pour tenter d'allumer les quatre phares. Ils parvinrent à allumer le Phare de Mercure, mais Vlad eut raison d'eux lors d'un combat qui les opposa au moment d'allumer le Phare de Vénus.

ALLIES

COMPAGNONS DE VOYAGE

MEME TRIBU

MYSTIQUE DE FEU
GARET
Ami d'enfance de Vlad

Garet est le petit-fils du maire de Val. Lorsque les Etoiles élémentaires furent dérobées dans le Temple de Sol, Garet quitta Val et entreprit un long voyage avec son ami Vlad.

MYSTIQUE DE L'EAU
SOFIA
Membre de la tribu de Mercure. Gardienne du phare de l'eau

Sofia rejoint le groupe de Vlad pour protéger le Phare de Mercure. Elle apprend qu'Alex, membre lui aussi de la tribu de Mercure, s'est associé à Salamandar et Phœnixia. Lorsque le Phare de Mercure fut allumé, Sofia prit conscience que son destin était viscéralement lié à celui de Vlad et ses amis.

MYSTIQUE DE L'EAU
ALEX
Membre de la tribu de Mercure. Gardien du phare de l'eau.

Bien qu'il soit membre d'une tribu ayant juré de protéger le Phare de Mercure, Alex est de mèche avec Salamandar. Il a aidé Salamandar et Phœnixia à allumer le Phare de Mercure. Toutefois, ses motivations ne sont pas très claires.

MYSTIQUE DE TERRE
PAVEL
Personnage principal de Golden Sun : L'Âge perdu

Pavel, jeune homme qui a grandi à Val, est le frère aîné de Lina. Il y a trois ans, une virulente tempête vint frapper Val. Pavel et ses parents furent emportés par les courants de la rivière déchaînée. Salamandar et Phœnixia lui sauvèrent la vie et, par la force des choses, Pavel devint leur compagnon de voyage.

BABI

Ancien maire de Tolbi

Babi jouit d'une longévité exceptionnelle grace à une mystérieuse potion provenant de la terre perdue Lémuria Mais ses réserves s'épuisent En échange du bateau psynergétique qu'il donna à Vlad, Babi attend que Vlad et ses alliés retrouvent Lémuria. Babi a chargé un groupe d'alchimistes d'étudier l'art lémurian. Thélos, un savant de Val, était l'un de ces alchimistes.

IODEM

Bras droit de Babi

Iodem a juré de faire tout son possible pour aider Vlad. Il est à la tête de l'armée de Tolbi, qui attend l'arrivée de Vlad dans la ville déserte de Lalivéro

MYSTIQUE DE L'AIR
CYLIA

Originaire de Lalivéro

Appelée «enfant des dieux» par les gens de son village, Cylia fut prise en otage par Babi, car celui-ci voulait faire pression sur le peuple de Lalivéro pour qu'il lui construise son propre phare élémentaire. A leur tour, Salamandar et Phœnixia la kidnappèrent à Tolbi, mais Pavel jura qu'il ne lui arriverait rien tant qu'il serait à ses côtés.

MYSTIQUE DE FEU
LINA

Petite sœur de Pavel

AMIS

THELOS

Savant spécialisé dans l'étude de l'Alchimie

Lina a grandit à Val Elle est l'amie d'enfance de Vlad et Garet. Lina vit ses parents et son frère Pavel se faire emporter par les courants de la rivière déchaînée Des années durant, elle se croyait seule au monde. Thélos et Lina sont actuellement retenus en otage par Salamandar et Phœnixia, qui sont accompagnés de Pavel

Voilà plusieurs années que Thélos s'est installé à Val. Il s'est lié d'amitié avec Vlad, Garet et Lina alors qu'il concentrait ses recherches sur le Temple de Sol et les origines de l'Alchimie.

L'étude de l'Alchimie est indissociable de la formation de la Pierre des Sages, une pierre qui renferme une forte concentration d'énergie élémentaire et qui confère à son détenteur le pouvoir de diriger le monde Thélos explorait l'intérieur du Temple de Sol dans l'espoir d'y trouver les Etoiles elementaires et de résoudre le mystère de la Pierre des Sages. Ses projets furent chamboulés lorsque Salamandar et Phœnixia dérobèrent trois des Etoiles élémentaires et le kidnapperent lui et Lina.

Q&R

Q ***Je ne sais plus où aller ! Quelle est censée être la prochaine étape ?***

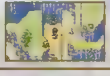
R Essayez de retourner au village le plus proche et de parler de nouveau aux villageois Il est essentiel que vous rassembliez un maximum d'informations Et si vous êtes doué du don de Telepathie, vous saurez même ce qu'ils n'osent vous dire en face

Q ***Plus de Djinn à l'horizon. Mais où se cachent-ils ?***

R Les Djinn vivent dans toutes sortes d'endroits dans les donjons, les forêts et aussi les villes ! Ils élisent même domicile dans des endroits qui, a priori, semblent inaccessibles Chaque fois que vous entrez dans une ville, un village ou un donjon, n'oubliez pas de rechercher des Djinn ! Il se peut que vous rencontriez un Djinn en chemin et qu'il vous défie dans un combat sans merci Si un Djinn s'enfuit pendant le combat, il est relativement simple de le retrouver puisqu'il a tendance à rester dans la zone ou il se trouvait Soyez donc tenace et ne le laissez pas vous échapper !

Q ***Certains endroits ressemblent à des grottes, mais des amas de plantes bloquent l'entrée... Comment pénétrer dans ces cavernes ?***

R Pour dégager la voie, vous aurez besoin d'un pouvoir spécial qui vous debarrassera de ces plantes envahissantes Passer en revue toutes vos Psynergies pour voir si l'une d'entre elles pourrait vous aider Par ailleurs, votre voyage vous mènera a des zones suspectes Certaines Psynergies vous permettront de faire d'intéressantes decouvertes !



Q ***Il y a des endroits que je vois mais qui sont hors de ma portée. Que puis-je faire ?***

R Parfois, vous pouvez accéder à ces endroits en empruntant un autre chemin Certaines Psynergies se révèleront fort utiles pour atteindre ce genre d'endroits Dans certains cas, il vous faudra d'abord apprendre une nouvelle Psynergie pour aller là où vous voulez. N'oubliez pas que vous pouvez effectuer des sauts, alors essayez cette technique avant toute autre

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Art.-Nr. 1521941 M - 08.03/Ing. [0203/ESP/AGB]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Gracias por adquirir GOLDEN SUN™: LA EDAD PERDIDA para tu consola Game Boy Advance™ de Nintendo®.

IMPORTANTE: lee con atencion el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo. El manual tambien contiene informacion importante sobre la garantia y la linea de atencion al cliente.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

© 2001–2003 NINTENDO / CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND CAMELOT
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED

ÍNDICE

- LOS CONTROLES 6
- CONTINÚA LA AVENTURA 8

MENÚ PRINCIPAL
- COMENZAR 12
- CONTINUAR 12
- COPIAR 13
- BORRAR 13
- BATALLA 13
- ACTUALIZAR 13

- LOS ADEPTOS 14
- DJINN, ESPÍRITUS DE LOS ELEMENTOS 16
- ATRAVESANDO LAS TIERRAS 18

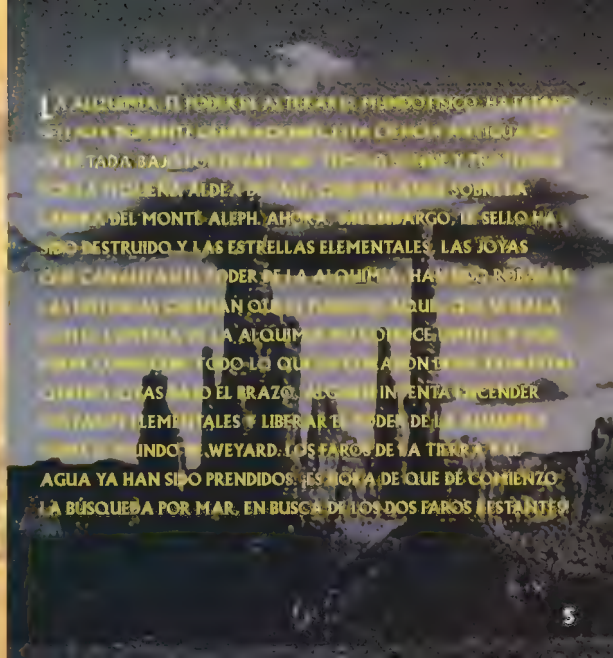
MENÚ DE OPCIONES
- PSINERGÍA 18
- DJINN 20
- OBJETO 24
- ESTADO 27

- CLASES DE LOS PERSONAJES 31
- TIENDAS, POSADAS Y TEMPLOS 32
- EL MENÚ DE PAUSA 35
- ENEMIGOS EN LA BATALLA 36

OPCIONES PREVIAS A LA BATALLA
- LUCHAR 37
- HUIR 37
- ESTADO 37

COMANDOS DE BATALLA
- ATACAR 38
- PSINERGÍA 38
- DJINN 42
- INVOCAR 44
- OBJETO 47
- DEFENDER 47

- REUNIÓN DE LOS ADEPTOS 48
- EL MODO BATALLA 52
- LA LEYENDA DE LA ALQUIMIA 56
- PRÓLOGO DEL LIBRO PRIMERO 57
- LOS PROTAGONISTAS 58



LOS CONTROLES

Botón L

- Usar la Psinergía asignada (pág. 19).
- Mirar los alrededores.
- Mostrar la **pantalla de Estado**.

Botón R

- Usar la Psinergía asignada (pág. 19).
- Mostrar el mapa del mundo (usa el ✚ Panel de Control para mover el puntero; para ver el nombre de un lugar en el que ya has estado, colócalo sobre un •)
- Mostrar la **pantalla de Estado**.

✚ Panel de Control

- / Caminar (puedes caminar en diagonal).
- Saltar hacia delante.
- Empujar objetos.
- / Elegir una opción u objeto.

Botón A

- / Hablar.
- / Mostrar el **menú de opciones** (pág. 18).
- / Examinar objetos.
- / Mostrar el mensaje siguiente.
- / Confirmar selección.

Botón B

- / Correr (úsalo junto con el ✚ Panel de Control).
- Mostrar el mensaje siguiente.
- Cancelar

START

- / Mostrar el **menú de pausa** (pág. 35).

SELECT

- / Mostrar el **menu de opciones** (pág. 18). Úsalo en lugar del Botón A cuando alguien está en frente de ti.

Estos son los controles básicos de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA. *Estúdiatelos y no te olvides de los controles específicos que se explican en las páginas siguientes. Necesitarás dominarlos todos para terminar tu aventura.*

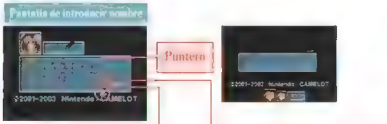
- = Se usa en ciudades, aldeas y mazmorras.
- = Se usa en el mapa del mundo (fuera de ciudades, aldeas y mazmorras).
- = Se usa en la batalla.
- = Otros.

CONTINÚA LA AVENTURA

Inserta el cartucho de GOLDEN SUN™: LA EDAD PERDIDA en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Pulsa START cuando aparezca la **pantalla de título**.

LA PRIMERA VEZ QUE JUEGAS

Tras la **pantalla de título**, aparecerá automáticamente la de introducir nombre. Mueve el puntero con el ✚ Panel de Control para elegir los caracteres y pulsa el Botón A para seleccionarlos. Si quieres borrar un carácter, pulsa el Botón B o selecciona SUP (suprimir) a la derecha de la pantalla. Cuando hayas terminado, elige FIN y pulsa el Botón A para confirmarlo. A continuación se te preguntará si deseas transferir tu partida acabada del juego GOLDEN SUN™. Para obtener más información acerca de transferir datos de GOLDEN SUN, consulta la página 9.



FIN	Comienza el juego con el nombre que has introducido
SUP	Borra el último carácter introducido

YA HAS GUARDADO UNA PARTIDA

Si ya existe una partida guardada, el **menú principal** aparecerá después de pulsar START en la **pantalla de título**. Las opciones de este menú aparecen descritas en las páginas 12 y 13.

CONTINÚA LA AVENTURA CON UNA PARTIDA NUEVA

Cuando comienzas una nueva partida, puedes transferir los datos de tu partida acabada del primer GOLDEN SUN a tu nuevo juego de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA. Antes, tendrás que acceder a la opción ENVIAR en tu juego de GOLDEN SUN (Libro Primero).

CÓMO HABILITAR LA TRANSFERENCIA DE DATOS

Sigue las instrucciones de la derecha cuando estés en la **pantalla de título de Golden Sun** (Libro Primero).

Mantén pulsado el ✚ Panel de Control hacia la izquierda y el Botón R y, sin soltarlos, pulsa START. Mantenlos presionados hasta que la opción ENVIAR aparezca en el menú.

Selecciona ENVIAR y pulsa el Botón A para llegar a la **pantalla de elección de partida** (CONECTAR).

La opción ENVIAR no aparecerá si no hay información disponible para transferir.

Elige el archivo cuyos datos quieres transferir y pulsa el Botón A para acceder a la **pantalla de método de transferencia**. Desde esta pantalla, puedes elegir entre transferir por CONTRASEÑA o por CABLE (este último, usando el cable Game Link™ de Game Boy Advance).

- Para saber más sobre la transferencia por contraseña, consulta la página 10.
- Para saber más sobre la transferencia por cable, consulta la página 11.

TRANSFERENCIA DE CONTRASEÑA

EN GOLDEN SUN...

1. Accede al menu tal como se describe en la página 9. Elige CONTRASEÑA y pulsa el Botón A para llegar a la **pantalla de elección de contraseña.**
2. Hay tres opciones: ORO, PLATA y BRONCE. Cada opción ofrece una contraseña con una longitud diferente, ya que representa la cantidad de información que contiene. Elige la que prefieras y pulsa el Botón A.
3. Anota cuidadosamente la contraseña que aparece en pantalla. Recuerda que puede ocupar varias páginas.

EN GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA...

4. Después de introducir tu nombre en una nueva partida, elige SÍ para acceder a la **pantalla de método de transferencia.** (Si quieres actualizar una partida que ya has guardado con anterioridad, elige ACTUALIZAR desde el **menú principal** para acceder a esta pantalla). A continuación, elige CONTRASEÑA y pulsa el Botón A.
5. En el menú, elige ORO, PLATA o BRONCE dependiendo del nivel de contraseña que hayas elegido en el paso 2 y pulsa el Botón A. Introduce con cuidado la contraseña en la **pantalla de introducción de contraseña.**

Si la contraseña no es correcta, inserta de nuevo el cartucho de GOLDEN SUN para revisarla.

Si la introduces correctamente, verás un mensaje que dice CONTRASEÑA ACEPTADA. Entonces se te pedirá que confirmes la transferencia. Pulsa el Botón A para aceptarla o el Botón B para cancelarla. Si optas por esto último, se te pedirá un nombre para Hans.

TRANSFERENCIA DE DATOS

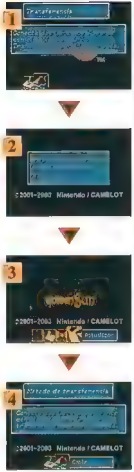
Si tienes un cable Game Link de Game Boy Advance, puedes transferir toda la información de la contraseña de oro. Primero conecta dos consolas Game Boy Advance usando dicho cable (consulta la página 55). Inserta en una el cartucho de GOLDEN SUN y en la otra, el cartucho de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA.

EN GOLDEN SUN...

1. Elige CABLE en la **pantalla de método de transferencia** y pulsa el Botón A.
2. En este momento habrá concluido la preparación de los datos de GOLDEN SUN para ser transferidos al juego de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA.

EN GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA...

3. Después de introducir tu nombre en una nueva partida, elige SÍ para ir a la **pantalla de método de transferencia.** (Si quieres actualizar una partida guardada con anterioridad, elige ACTUALIZAR en el **menú principal** para acceder a esta pantalla).
4. Elige CABLE en la **pantalla de método de transferencia** y pulsa el Botón A. La transferencia de datos comienza automáticamente. Después se te pedirá confirmación para realizarla. Pulsa el Botón A para confirmarla o el Botón B para cancelarla. Si optas por esto último, se te pedirá un nombre para Hans.



MENÚ PRINCIPAL — COMENZAR

Para comenzar una nueva partida, elige COMENZAR y pulsa el Botón A. Entonces aparecerá la **pantalla de introducir nombre**. Introduce tu nombre (consulta la pág. 8). Cuando termines, elige FIN y pulsa el Botón A para confirmarlo.

Si deseas transferir datos de GOLDEN SUN, consulta la página 9.

MENÚ PRINCIPAL — CONTINUAR

Puedes continuar jugando una partida previamente guardada desde el último punto en el que la guardaste. Elige una partida guardada con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A.

Partida guardada
Nombre del protagonista y lugar en el que se guardó la partida.

Miembros del equipo en la partida seleccionada

Tipos y número de Djinn
De izquierda a derecha: Djinn de Tierra, Djinn de Agua, Djinn de Fuego y Djinn de Viento. Consulta la página 16 para obtener más información sobre ellos.

Nombre del protagonista, su nivel, su clase (consulta la pág. 31), el número de monedas y el tiempo jugado.

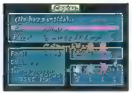
¡CONSEJO! PUEDES GUARDAR (CASI) SIEMPRE!

En GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA, puedes guardar la partida en todo momento, excepto durante los combates y ciertos eventos. Consulta la página 35 para obtener más información.

MENÚ PRINCIPAL — COPIAR

Puedes copiar el contenido de una partida guardada a otra. Elige la partida que quieres copiar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. La partida seleccionada se copiará automáticamente a una partida vacía.

Cuando ya tienes tres partidas guardadas y no queda espacio para más, la opción COPIAR no aparecerá.



MENÚ PRINCIPAL — BORRAR

Elige esta opción para borrar una partida guardada. Selecciona la partida que quieres borrar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Las partidas borradas no pueden ser recuperadas, así que no borres una partida hasta que no estés completamente seguro de que quieres hacerlo.

MENÚ PRINCIPAL — BATALLA

Usando una partida guardada, puedes enfrentarte a los monstruos que ya hayas derrotado en ella, o también puedes poner a prueba a tu equipo contra el de un amigo.

Si nadie en tu equipo tiene Djinn, la opción BATALLA no aparecerá en el **menú principal**.

MENÚ PRINCIPAL — ACTUALIZAR

Puedes actualizar una partida empezada siempre y cuando Hans no se haya unido todavía a tu equipo. (Si no has transferido datos antes, deberás hacerlo antes de actualizar). Elige ACTUALIZAR en el **menú principal**. A continuación, usa el ✚ Panel de Control para elegir el archivo que deseas actualizar y luego pulsa el Botón A para confirmar tu selección. Consulta la página 9 para obtener más información.

Si en todas las partidas guardadas el equipo de Hans ya se ha unido al tuyo, no aparecerá la opción de ACTUALIZAR.

LOS ADEPTOS

Los Adeptos son aquellos capaces de usar Psinergía, es decir, energía psíquica. Pertenecen a un antiguo linaje que vivió, hace mucho, la Edad Perdida de la humanidad, cuando la Alquimia reinaba sobre las tierras de Weyard. El poder de los Adeptos emana de la alquimia, pero hace mucho tiempo que ésta fue sellada para proteger al mundo de aquellos que la usaban con fines perversos.

FÉLIX (ESCUDERO)

ADEPTO DE TIERRA. 18 AÑOS

Félix, el héroe de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA, nació y se crió en Tale. Hace tres años, una gran tormenta arrasó su aldea natal, provocando que una gran roca de la cima del Monte Aleph cayera y formara una riada. Félix fue arrastrado por la corriente, pero Saturos y Menardi lo salvaron. Por esto, Félix los ayudó a encender el Faro de Mercurio y el de Venus. Pero ¿qué ha estado haciendo durante estos tres años? ¿Qué misión le habrá sido encomendada?

NADIA (FLAMEADORA)

ADEPTA DE FUEGO. 17 AÑOS.

Nadia es la hermana de Félix y amiga de la infancia de Hans y Garet, los héroes de GOLDEN SUN. Saturos y Menardi la raptaron a ella y al sabio Kraden, y ahora los dos son rehenes. Ella adora a su hermano y viaja con él con gran valentía, aunque no deja de sentir una profunda compasión por sus amigos Hans y Garet, quienes siempre se han opuesto a las acciones de su hermano.

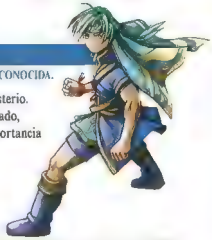
SOLE (VIDENTE)

ADEPTA DE VIENTO. 14 AÑOS.

Un día, en la pequeña ciudad de Lalivero, en el norte del continente gondowano, una joven con un destino peculiar cayó de los cielos. Faran, el líder de los laliveros, la crió como si fuera su propia hija, aunque ella sabe que en la vida tiene un cometido divino. Saturos y Menardi la capturaron y, sin saberlo, desencadenaron una serie de eventos que afectarán al rumbo del mundo. ¿Hasta dónde llegará su habilidad para predecir el futuro?

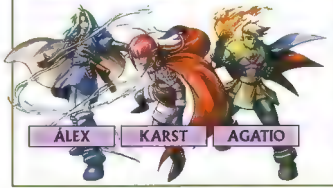
PIERS (MARINO)

ADEPTO DE AGUA. EDAD DESCONOCIDA.



Piers es un joven rodeado de misterio. Cuando acepta a Piers como aliado, Félix llega a comprender la importancia de su misión.

LOS ADVERSARIOS DE FÉLIX



Álex pertenece a un clan que, generación tras generación, ha protegido el Faro de Mercurio. Él y Mia son los últimos descendientes de este legendario clan.

Karst y Agatio provienen de las tundras heladas del norte. Son miembros del Clan Marte, como Saturos y Menardi.

DJINN, ESPÍRITUS DE LOS ELEMENTOS

de tus personajes.

LOS CUATRO TIPOS DE DJINN

Los Djinn están divididos en cuatro tipos según sus atributos: los de tierra (VENUS), los de agua (MERCURIO), los de fuego (MARTE) y los de viento (JÚPITER). Además de los cuatro siguientes, podrás encontrar otros Djinn del mismo tipo en la aventura. Los cuatro Djinn de abajo representan a cada uno de los elementos.

Djinn de Tierra: Eco

Djinn de Agua: Vapor

Djinn de Fuego: Cañón

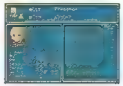
Djinn de Viento: Aliento

¡LOS DJINN HACEN MÁS FUERTES A TUS PERSONAJES!

Usa el poder de los Djinn para mejorar las habilidades de tus personajes y hacer que sean más efectivos a la hora de luchar.

EFECTOS DE LOS DJINN (I) — ¡ASIGNAR UN DJINN AFECTA A LA CLASE!

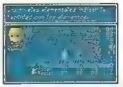
Cuando asignas un Djinn a un personaje, puede que la clase de éste varíe. El cambio de clase puede mejorar las características e incluso permitir el uso de Psinergías que antes no estaban disponibles. La clase de tus personajes variará dependiendo del tipo de Djinn que asignas. Prueba a asignar diferentes tipos de Djinn para ver qué ocurre.



Para obtener más información, consulta la página 20.

EFECTOS DE LOS DJINN (II) — ¡MEJORA LAS CARACTERÍSTICAS!

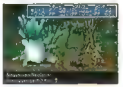
Cuando asignes un Djinn, las características de tu personaje relacionadas con ese tipo de Djinn mejorarán. Por ejemplo, si asignas un Djinn de Fuego, el ataque de fuego de tu personaje aumentará. Al mismo tiempo, la resistencia a los ataques de enemigos de fuego también crecerá.



Para obtener más información, consulta la página 31.

EFECTOS DE LOS DJINN (III) — ¡LIBERA LOS DJINN EN LA BATALLA!

Liberar en la batalla un Djinn que previamente habías asignado a tu personaje te ayudará en el combate. ¡Cada Djinn tiene un poder único, así que prueba con cada uno para ver lo que pueden hacer!



Para obtener más información, consulta la página 50.

EFECTOS DE LOS DJINN (IV) — ¡USA LOS DJINN PARA INVOCAR!

Cuando hayas liberado un Djinn en la batalla o esté preparado, podrás usar el comando INVOCAR para llamar a un poderoso espíritu. Puedes invocar una gran variedad de espíritus; cuantos más Djinn uses para invocar, mucho más poderoso será el espíritu.

Para obtener más información, consulta las páginas 44-46 y 51.

ATRAVESANDO LAS TIERRAS

A lo largo de tu aventura, viajarás por muchas partes del mundo. En cualquier momento del viaje, pulsa el Botón A en el mapa del mundo o en las ciudades y mazmorras para acceder al estado del equipo (nombres, Puntos de vida y Puntos de Psinergia actuales) y a un menú de opciones. Si pulsas el Botón A cuando hay un objeto o una persona justo enfrente de ti, podrás examinar ese objeto o hablar con esa persona. A continuación tienes una descripción de cada una de las opciones del menú. Consulta la página 27 para obtener más información acerca de la **pantalla de estado**.

MENÚ DE OPCIONES

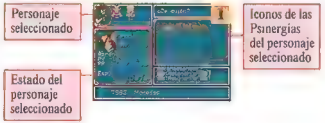
PSINERGÍA

Con esta opción podrás usar PSINERGÍAS o asignarlas a un botón (consulta la página siguiente).

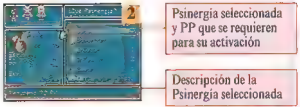
Para obtener más información, consulta las páginas 38 a 41 y la página 51.

CÓMO USAR PSINERGÍA

1. Pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para elegir al personaje que posee la Psinergia que quieres usar y luego pulsa el Botón A.



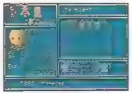
2. Pulsa arriba y abajo en el ✚ Panel de Control para elegir la Psinergía que te gustaría usar y luego pulsa el Botón A. Si el personaje tiene más de cinco tipos de Psinergía, pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para pasar de ventana. Pulsa los Botones L y R para cambiar de personaje. Si eliges una Psinergía que afecta a objetos físicos (MOVER, COGER, etc.), se activará al momento de seleccionarla.



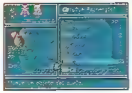
3. Para usar Psinergía que afecta a otros personajes (CURA, PLEGARIA, etc.), tienes que seleccionar al personaje sobre el que se va a usar pulsando izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control y confirmando con el Botón A.

CÓMO ASIGNAR UN BOTÓN A UNA PSINERGÍA

Te será de ayuda asignar las Psinergías que más utilices a los Botones L y R. Así podrás usar la Psinergía que quieras con sólo apretar un botón.



1. Pulsa izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control para seleccionar el personaje que posee la Psinergía, y luego pulsa el botón (Botón L o Botón R) al que quieras asignarla.



2. La Psinergía que puede asignarse estará resaltada. Usa el ✚ Panel de Control para elegir una Psinergía y luego pulsa el Botón A para finalizar la asignación.

MENÚ DE OPCIONES — DJINN

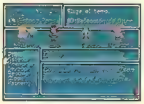
Usa esta opción para asignar Djinn a los personajes o para intercambiar Djinn entre ellos.

¡CONSEJO!

Los Djinn tienen tres estados diferentes. Dependiendo de ese estado, aparecerán unas u otras opciones en el **menú de opciones** o en los menús de batalla. Para saber más sobre el comando DJINN en la batalla, consulta la página 42.

PULSA SELECT EN LA SALA DE MASCOTAS

Si pulsas SELECT en la **pantalla de selección de Djinn**, aparecerá una explicación detallada de las normas más importantes a la hora de usarlos. Pulsa arriba o abajo en el ✚ Panel de Control para elegir uno de los siete temas y luego pulsa el Botón A para pasar de página.



Este información es más importante. Vuelve a leerla, si no quedaste

OPCIONES DISPONIBLES EN EL MENÚ DE DJINN

Debes tener en cuenta las siguientes condiciones a la hora de intercambiar o dar Djinn.

- Cambiar el estado de un Djinn (Preparado ←→ Asignado)
- Cambiar Djinn entre personajes
- Dar un Djinn de un personaje a otro

Diferente número de Djinn

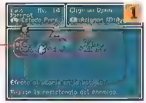
El personaje A puede dar o cambiar cualquier Djinn con el personaje B, que tiene menos Djinn. Pero el personaje B sólo puede cambiar con el personaje A porque éste tiene más Djinn

No se puede dar o cambiar un Djinn que está recuperándose.

Mismo número de Djinn

Cuando dos personajes tienen el mismo número de Djinn, pueden cambiar Djinn entre ellos, pero nunca dar. Sólo se pueden cambiar Djinn de uno en uno.

- Los Djinn asignados están en blanco.
- Los Djinn preparados están en rojo.
- Los Djinn en recuperación están en amarillo.



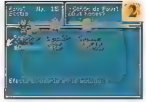
CÓMO CAMBIAR EL ESTADO DE UN DJINN (PREPARADO ←→ ASIGNADO)

1 En la **pantalla de selección de Djinn**, usa el ✚ Panel de Control para elegir un Djinn asignado o preparado y pulsa el Botón A.

Pulsa el Botón L en la **pantalla de selección de Djinn** para ver el estado y la Psinergía del personaje que posee el Djinn elegido.

(Continúa en la sección 2 de la página 22)

2. Las palabras PREPARAR o ASIGNAR aparecerán sobre los Djinn. Puedes cambiar el estado sólo con poner el puntero encima de estas palabras y pulsar el Botón A.



3. Aparecerá una pantalla en la que se te pedirá confirmar el cambio de estado. Asegúrate primero de cómo afectará a las características y Psinergia del personaje, y pulsa el Botón A si estás de acuerdo. Si, por el contrario, deseas cancelar la acción, pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

CÓMO CAMBIAR EL ESTADO CON EL BOTÓN R

En la **pantalla de selección de Djinn** puedes cambiar el estado de un Djinn entre Preparado y Asignado pulsando el Botón R. Si mantienes pulsado el Botón R y pulsas SELECT, todos los Djinn pasarán a estar Asignados o Preparados.

Estado del personaje
Cuando el estado de un Djinn cambia, también lo hace el estado y la clase del personaje En esta pantalla podrás confirmar dichos cambios. Las mejoras estarán resaltadas con una flecha amarilla, y los cambios negativos, con una flecha azul.

Pantalla de confirmación

Psinergia del personaje
En los casos en los que la Psinergia del personaje varía al aplicar el cambio de estado del Djinn, las nuevas Psinergias aparecerán en amarillo, y las que se pierden, en rojo. Cuando aparezca una flecha junto al número de la parte superior derecha, usa el ✚ Panel de Control para ver más Psinergias.

CÓMO CAMBIAR UN DJINN

En la **pantalla de selección de Djinn**, usa el ✚ Panel de Control para elegir un Djinn, y luego pulsa el Botón A.

Puedes cambiar un Djinn con los personajes que tienen la opción CAMBIAR debajo. Selecciona el Djinn por el que lo cambiarás y pulsa el Botón A.

A continuación se mostrará el estado de los dos personajes. Pulsa el Botón R en esta pantalla para pasar de la Psinergia de uno de los personajes a la del otro. Cuando haya más de una ventana en la Psinergía de un personaje, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.

Después de confirmar todos los cambios, pulsa el Botón A para cambiar el Djinn
Si decides cancelar la operación, pulsa el Botón B para regresar a la pantalla anterior.

CÓMO DAR UN DJINN

Elige un Djinn en la **pantalla de selección de Djinn** y pulsa el Botón A.

Puedes darle el Djinn a los personajes que tienen la opción DAR debajo. Elige un personaje y pulsa el Botón A.

Los estados del personaje que da el Djinn y del personaje que lo recibe aparecerán en la parte izquierda y derecha respectivamente. Pulsa el Botón R en esta pantalla para ver la Psinergia del personaje que da y la del que recibe. Cuando haya más de una ventana de Psinergia, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.

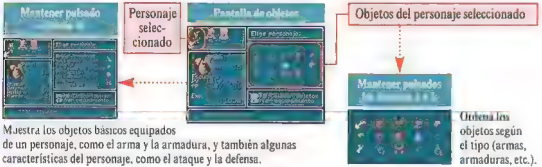
Tras confirmar todos los cambios, pulsa el Botón A para dar el Djinn. Si decides cancelar la operación, pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

Los Djinn también afectan a las clases de los personajes.

MENÚ DE OPCIONES

OBJETO

Puedes comprar objetos en las tiendas o encontrarlos dentro de cofres. Con la opción OBJETO, puedes usarlos, equiparlos y/o cambiarlos entre los personajes. Un personaje puede llevar hasta 15 objetos de tipos diferentes, y hasta un total de 30 unidades de un mismo objeto.



Muestra los objetos básicos equipados de un personaje, como el arma y la armadura, y también algunas características del personaje, como el ataque y la defensa.

En el juego aparecen muchos tipos diferentes de objetos. Algunos producen un efecto especial al equiparse, y otros pueden ofrecer la posibilidad de usar nueva Psinergia.

ESPADA LARGA

GORRO DE CUERO

ESCUDO MADERA

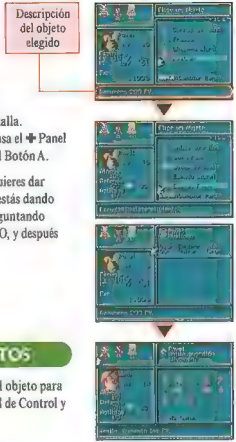
HIERBA

CÓMO USAR Y DAR OBJETOS

Usa el ✚ Panel de Control para elegir el personaje que tiene el objeto que quieres usar o dar, y luego pulsa el Botón A.

Ahora, usa el ✚ Panel de Control para elegir el objeto que quieres usar o dar. Cuando haya más de una ventana de objetos, usa el ✚ Panel de Control para cambiar de ventana.

Descripción del objeto elegido



Además, cuando elijas una armadura o un arma que no esté equipada, los cambios en el estado del personaje tras haber equipado el objeto aparecerán en la parte izquierda de la pantalla. Cuando hayas elegido un objeto y hayas pulsado el Botón A, usa el ✚ Panel de Control para seleccionar USAR o DAR, y entonces pulsa el Botón A.

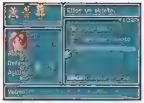
Usa el ✚ Panel de Control para elegir el personaje al que le quieres dar el objeto o sobre el que quieres usarlo y pulsa el Botón A. Si estás dando un objeto que puede ser equipado, aparecerá una ventana preguntando si quieres que el personaje equipe el objeto. Elige entre SÍ y NO, y después pulsa el Botón A.

CÓMO EQUIPAR Y QUITAR OBJETOS

Elige el personaje que posea el objeto para tirar o equipar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A.

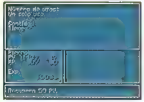
(Continúa en la página siguiente)

Elige el objeto que quieres tirar o equipar y pulsa el Botón A. Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para ver más ventanas de objetos. Además, cuando elijas una armadura o un arma que no está equipada, los efectos de equiparla aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.

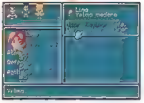


Elige EQUIPAR o QUITAR con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Cuando elijas QUITAR, los cambios que provocará en el estado aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.

INFORMACIÓN DE LOS OBJETOS



Elige esta opción para visualizar los detalles al usar o equipar un objeto en una nueva ventana. También se indica cuántos objetos del mismo tipo llevas o el número de usos.



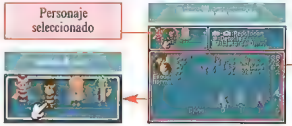
CÓMO TIRAR UN OBJETO

Puedes tirar objetos que ya no vayas a utilizar. Si hay más de dos objetos del mismo tipo, pulsa arriba o abajo en el ✚ Panel de Control para elegir el número de unidades que quieres tirar y pulsa el Botón A. Entonces aparecerá una ventana que te pedirá que confirmes la operación. Elige SÍ para tirar el objeto o NO para cancelar, y luego pulsa el Botón A. ¡Ten cuidado de no tirar objetos que más tarde vayas a necesitar! (No puedes desprenderte de ciertos objetos).

MENÚ DE OPCIONES

ESTADO

Puedes usar ESTADO para consultar en detalle las habilidades y características de tus personajes. También puedes pulsar SELECT para ver la lista completa de los Djinn encontrados hasta el momento. Si ves algún espacio en blanco, es que aún no has conseguido el Djinn correspondiente.



Pulsa el Botón L o R para cambiar el orden de los miembros del equipo, moviendo el personaje seleccionado hacia izquierda o derecha.

LA PANTALLA DE DETALLES DE ESTADO

Cuando selecciones un personaje y pulses el Botón A, aparecerá su **pantalla de detalles de estado**. Al situar el puntero sobre cualquier término de la pantalla, aparecerá una descripción del mismo en la parte superior de la pantalla.

Consulta la página 30 para obtener una completa explicación de las enfermedades que cambian el estado.

INFORMACIÓN DE LA PANTALLA DE ESTADO

NIVEL – PUNTOS DE EXPERIENCIA – PV – PP	
Término	Descripción
NV.	Nivel actual del personaje.
EXP.	Indica la experiencia adquirida a lo largo de la aventura. Gana batallas para conseguir más puntos de experiencia, y así subir el nivel del personaje. Coloca el puntero sobre éste para ver cuántos puntos quedan para subir de nivel.
PV	Éstos son los Puntos de Vida del personaje (la cantidad de daño que el personaje puede soportar). El número de la izquierda son los PV actuales, y el de la derecha son los PV máximos. Cuando los PV lleguen a cero, el personaje habrá caído en la batalla.
PP	Éstos son los Puntos de Psinergía del personaje (los puntos disponibles para usar Psinergía). El número de la izquierda son los PP actuales, y el de la derecha son los PP máximos. La cantidad de PP decrece a medida que usas Psinergía.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL PERSONAJE	
Término	Descripción
ATAQUE	Cuanto mayor sea, más fuerte será su ataque
DEFENSA	Cuanto mayor sea, menos daño le harán los ataques de los enemigos.
AGILIDAD	Cuando mayor sea, antes podrás atacar en la batalla.
SUERTE	La suerte mejora la capacidad para evitar ataques especiales o aquellos que provoquen cambios de estado.

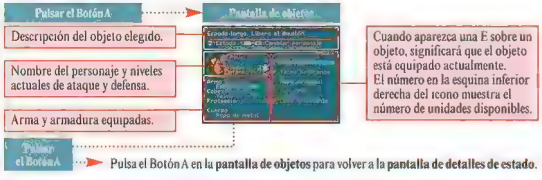
INFORMACIÓN SOBRE DJINN Y LAS FUERZAS ELEMENTALES	
Término	Descripción
DJINN	Muestra el número de Djinn asignados y el total que posees de cada uno de los cuatro elementos.
NV.	Cuanto mayor sea, mayor será también la capacidad para utilizar habilidades de cada elemento.
PODER	Aquí se muestra el poder que tienes para cada uno de los elementos. Cuanto mayor sea, más fuerte será el ataque de cada elemento.
RESIST. (Resistencia)	Cuanto mayor sea, menor será el daño infligido por cada uno de los elementos en el personaje.

CÓMO CAMBIAR DE PANTALLA DE DETALLES DE ESTADO

Desde la **pantalla de detalles de estado** del personaje puedes acceder a otras **pantallas de información de estado** pulsando el Botón A. También podrás ver la información de estado de otro personaje pulsando los Botones L o R en algunas pantallas.

Pulsa el Botón A en la **pantalla de Psinergía** para ir a la **pantalla de objetos**.

En la **pantalla de objetos** se muestran todos los objetos que tiene el personaje.
Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para pasar de página.



¡CONSEJO! ENFERMEDADES

Es posible que, cuando un monstruo use un ataque especial en la batalla contra uno de tus personajes, una enfermedad afecte al personaje. Estas enfermedades pueden eliminarse con algunos tipos de Psinergia o visitando un TEMPLO (consulta la pág 34).

ENVENENADO: el veneno dañará al personaje Cura este estado con ANTÍDOTO o CURA VENENO.

SUEÑO: tu personaje estará dormido y no podrá moverse. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR.

DELIRIO: tu personaje sufrirá delirios que le harán fallar en el ataque. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR.

DERROTADO: tu personaje ha caído en la batalla y no puede luchar. Cúralo en un TEMPLO o usando AGUA VITAL o RESUCITAR.

PARÁLISIS: tu personaje no podrá moverse. Cura este estado con RESTABLECER o ELIXIR

Hay más enfermedades como estas

Los estados DELIRIO, PARÁLISIS y SUEÑO desaparecerán al terminar el combate.

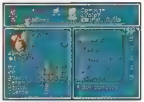
CLASES DE LOS PERSONAJES

Cada personaje pertenece a una clase particular. Esta clase puede cambiar dependiendo de los Djinn que se asignen o se quiten Cuando la clase del personaje cambia, también lo hacen las características del mismo.

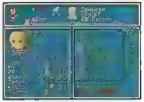
EFECTOS DE CAMBIAR LA CLASE

Cuando la clase de un personaje cambia, también pueden producirse las siguientes variaciones:

Las características de un personaje pueden cambiar si lo hace su clase. Pueden subir o bajar, o las dos cosas, dependiendo del cambio.



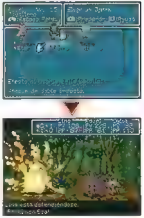
La Psinergia disponible depende de la clase. Si cambias de clase, ten cuidado de no desactivar una Psinergia que te pueda ser de utilidad más tarde. Comprueba cuidadosamente los cambios antes de asignar un Djinn.



EFECTOS DE ASIGNAR UN DJINN

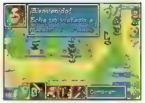
Las clases de un personaje también dependen del tipo de Djinn que se asigna al personaje. Además, Djinn del mismo tipo tienen diferentes cualidades. Todos afectan a las características del personaje cuando se asignan, y pueden tener efectos muy diferentes a la hora de liberarlos en la batalla. Intenta asignar los Djinn a tus personajes de la mejor forma para conseguir así el mayor beneficio.

Si asignas un Djinn de Tierra a tu personaje, el poder elemental de la tierra de ese personaje también subirá, incrementando el daño que producen sus ataques de tierra.



TIENDAS, POSADAS Y Ttemplos

En la mayoría de las ciudades y aldeas que visita el equipo durante su aventura encontrarás tiendas, posadas y otros lugares que ofrecen servicios que te ayudarán a completar la misión.



TIENDAS DE ARMAS, ARMADURAS Y OBJETOS

En estas tiendas, puedes comprar armas, armaduras, hierbas y otros objetos.

COMPRAR COMPRA OBJETOS

Elige el objeto que te gustaría comprar con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A. Cuando haya más de siete objetos diferentes, aparecerá una flecha verde a la derecha de la pantalla. Puedes usar el ✚ Panel de Control para avanzar por la lista.

Elige el personaje que llevará el objeto y pulsa el Botón A. Si el personaje puede equipar el objeto, aparecerá cualquier cambio de estado que se produzca en la parte inferior izquierda de la pantalla. Si no puede equipar el objeto, aparecerá el mensaje NO EQUIPABLE en la ventana de estado. En la tienda de objetos, aparecerá una lista de todos tus objetos y la cantidad de cada uno en la parte inferior derecha de la pantalla.

(Continúa en la página siguiente)

Cuando un personaje compre un objeto, se le preguntará si desea equiparlo de inmediato, en caso de que pueda hacerlo. Para ello, elige SÍ y pulsa el Botón A. Si no, elige NO.

Si eliges equipar el objeto directamente, el dependiente te preguntará si quieres vender el objeto que has reemplazado de tu equipamiento. Para vender el objeto antiguo, elige SÍ y pulsa el Botón A. Si no, elige NO.

VENDER VENDE TUS OBJETOS

Puedes elegir vender objetos en las tiendas. El precio de venta aparecerá y podrás seleccionar SÍ para venderlo o NO para cancelar la operación.

ARTEFACT COMPRA ARTEFACTOS

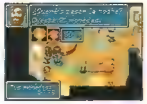
A veces, las tiendas tienen extraños artefactos en existencias.
Puedes comprarlos de la misma forma que compras los objetos normales.

REPARAR REPARA UN OBJETO DAÑADO

Los objetos dañados tienen una X sobre ellos en la **pantalla de objetos**, pero pueden repararse. Después de conocer el coste de la reparación, elige SÍ para hacerlo o NO para cancelar. Una vez que haya sido reparado, podrás volver a usarlo.

POSADAS

Al pasar la noche en una POSADA recuperarás todos los Puntos de Vida y los Puntos de Psinergia. Los precios varían de una ciudad a otra. Pernoctar en una POSADA no resucitará a un personaje caído ni curará una enfermedad en el estado de un personaje.



TEMPLOS

En los TEMPLOS puedes resucitar a los personajes caídos en combate y curar envenenamientos y otras enfermedades. Sólo puedes hacer uso de estos servicios si alguno de tus personajes está afectado por una enfermedad.

RESUCITAR — RESUCITA A ALGUIEN CAÍDO

Esto resucitará a un personaje caído en la batalla.

CURAR VENENO — CURA EL ENVENENAMIENTO

Esto curará a un personaje que esté envenenado.

EXORCIZAR — SALVA A LOS POSEÍDOS

Esto espantará a los espíritus que poseen a tu personaje.

DESENCANTAR — SALVA A LOS MALDITOS

Esto curará a un personaje que esté maldito.

EL MENÚ DE PAUSA

Si pulsas START, se detendrá el juego y se abrirá el **menú de pausa**, excepto durante eventos y batallas.

PAUSA — GUARDAR

Puedes guardar tres partidas diferentes. Elige uno de los tres archivos para guardar y luego pulsa el Botón A. Si sobrescribes tu partida sobre otra existente, se perderá la partida anterior. Ten cuidado, porque no podrás recuperar esa partida borrada.

No apagues la consola (OFF) o reinicies el juego mientras guardas una partida.

PAUSA — SALVAPANTALLAS

Se recomienda utilizar esta opción para periodos de tiempo cortos, aunque si el **modo Salvapantallas** supera el tiempo de duración de las pilas, o de la carga de la batería, la consola se apagará automáticamente. Deberías guardar la partida y apagar la consola Game Boy Advance si no vas a jugar durante mucho tiempo.

Pulsa SELECT y los Botones L y R para usar el **modo Salvapantallas**. Vuelve a pulsar los mismos botones para seguir jugando. También puedes usarlo durante batallas y otros eventos.

PAUSA — OPCIONES

Cambia cada opción usando el ✚ Panel de Control. Al activar el **Salvapantallas** (SÍ), la pantalla se apagará automáticamente si no pulsas ningún botón durante un tiempo determinado. Si pulsas SELECT y los Botones L y R mientras el **Salvapantallas** está en uso, podrás seguir jugando.

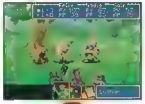
ENEMIGOS EN LA BATALLA

Te enfrentarás a muchos enemigos durante tu aventura. Además de los ataques directos con las armas, también puedes usar PSINERGÍA y los DJINN.

LA BATALLA DE PRINCIPIO A FIN

Cuando aparezca un enemigo en una mazmorra o en el mapa del mundo, te encontrarás en plena batalla. Al comienzo de cada batalla, puedes elegir HUIR, pero no siempre funcionará.

Si eliges LUCHAR, puedes sorprender a tus oponentes y atacar primero, pero también puedes ser tú el sorprendido…



La batalla se desarrolla por turnos. Al comienzo de cada turno, debes elegir la acción que realizará cada personaje de tu equipo. El orden de los turnos lo dictará la agilidad de cada personaje o enemigo.

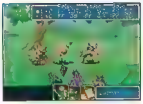
Las batallas terminan cuando todos los enemigos han huido o han sido derrotados. Por otro lado, si todos tus personajes caen en la batalla, el juego terminará y deberás reiniciar la partida en el último poblado o mazmorra en la que hayas estado.

OPCIONES PREVIAS A LA BATALLA

Después de cada turno, podrás elegir si luchar o no en el siguiente.

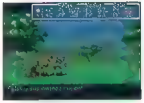
OPCIÓN LUCHAR

Elige esta opción para luchar en este turno. Si quieres ver una descripción de cada comando de batalla, consulta las páginas 38 a 47.



OPCIÓN HUIR

Elige esta opción para intentar escapar sin luchar. Si no lo consigues, tendrás que soportar todos los ataques de los enemigos en ese turno.

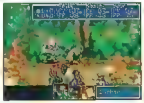


OPCIÓN ESTADO

Usa esta opción para ver el estado de tus personajes. Puede que necesites ver los PV de tus personajes o sus Psinergías antes de empezar un turno en la batalla.

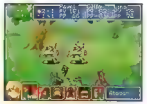
VOLVER A LAS OPCIONES PREVIAS A LA BATALLA

Después de elegir LUCHAR, pulsa el Botón B si quieres volver a las opciones previas a la batalla. Las opciones previas a la batalla también aparecerán durante la batalla antes de cada turno.



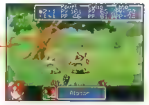
COMANDOS DE BATALLA

Cuando la batalla ha comenzado, puedes utilizar los seis comandos para luchar contra los enemigos.



COMANDO ATACAR

Elige este comando para atacar directamente a un enemigo con un arma equipada. Usa el ✚ Panel de Control para mover el puntero hasta el enemigo y pulsa el Botón A. Si el enemigo que habías elegido escapa o cae antes de que puedas atacarlo, el comando cambiará automáticamente a defender.



COMANDO PSINERG.

Puedes usar PSINERGÍA para atacar a un enemigo o para curar a algún miembro de tu equipo. Usa el ✚ Panel de Control para elegir la Psinergia que quieres usar y pulsa el Botón A.

A continuación, usa el ✚ Panel de Control para elegir el objetivo de tu Psinergia. Algunas Psinergias tienen un alcance diferente a otras.

Consulta la página siguiente para obtener más información

¡CONSEJO!

Cada tipo de Psinergia tiene su propio alcance. Las Psinergias que tienen un largo alcance afectarán a los objetivos de forma diferente. Ten en cuenta este consejo cuando ataques a varios enemigos con Psinergia y a la hora de asignar un objetivo.

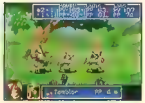
LA PSINERGIA AFECTA A OBJETIVOS DE FORMA DISTINTA

La Psinergia que afecta a objetivos de forma distinta tendrá mayor efecto sobre el enemigo o el miembro del equipo que esté más en el centro del área afectada. Cuanto más se aleje de esta área, menor efecto tendrá la Psinergia (hay excepciones). Cuando vayas a asignar un objetivo, ten en cuenta que el puntero más grande apunta al objetivo más afectado.

El enemigo del centro será el más afectado

EL ALCANCE VARIARÁ DEPENDIENDO DE CÓMO ASIGNES LOS OBJETIVOS

El alcance variará dependiendo de cómo asignes los objetivos para una Psinergia. En la imagen de la derecha, una Psinergia que afecta a tres enemigos se ha centrado en el enemigo del extremo derecho. En este caso, la Psinergia sólo afectará a dos enemigos, no a tres.



El alcance de una Psinergia variará dependiendo de cómo asignes los objetivos.

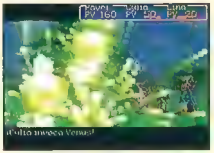
(Continúa en la pag. 40)

LA PSINERGÍA CAMBIA CUANDO HAS LIBERADO UN DJINN

Cuando uses el comando DJINN para liberar un Djinn durante la batalla (ver página 42), la clase y las Psinergías del personaje cambiarán. Siempre que vayas a liberar un Djinn, ten en cuenta que podrías perder una Psinergía que quisieras utilizar más tarde.

NOTAS DE USO DE PSINERGÍA

Usar Psinergía es una elección sabia, pero deberías tener mucho cuidado de no abusar de ella. Debes ahorrarla para cuando realmente la necesites. Puedes recuperar los Puntos de Psinergía en las POSADAS o con ciertos objetos, pero también puedes recuperarlos lentamente al caminar.



EJEMPLOS DE PSINERGÍA

En este juego está disponible una gran variedad de Psinergías. Algunas de ellas se nombran a continuación.

PSINERGÍA DE TIERRA

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
CURA	3	1	Recupera 70 PV.
TEMBLOR	4	3	Ataque con un terremoto.
ESQUIRLAS	5	1	Ataque con esquirlas afiladas.
PLANTA	4	1	Ataque con plantas salvajes.
HUIR	6	–	Te devuelve a la entrada.

PSINERGÍA DE FUEGO

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
LLAMAS	4	3	Ataque con llamas.
HUMO	6	1	Ataque con una columna de llamas.
RAYO INTENSO	7	3	Ataque con un rayo calorífico.
INCAPACITAR	4	1	Baja la defensa del enemigo.
LLAMARADA	12	3	Ataque con llamas incineradoras.

PSINERGÍA DE VIENTO

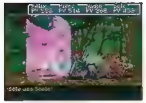
Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
TORBELLINO	5	3	Ataque con un tornado.
RAYO	6	3	Ataque con tormenta eléctrica.
IMPACTO	7	1	Aumenta el ataque de un aliado.
DORMIR	5	3	Duerme a varios enemigos.
LEER MENTE	1	–	Lee la mente de alguien.

PSINERGÍA DE AGUA

Nombre	PP usados	Alcance	Efecto
CONGELACIÓN	5	3	Ataque con ráfagas de hielo.
PLEGARIA	4	1	Recupera 100 PV a todo el equipo.
CURA VENENO	2	1	Elimina el veneno del cuerpo.
FRESCO	6	3	Ataque con un frío congelante.
RESTABLECER	3	1	Elimina sueño, parálisis y delirio.

COMANDO DJINN

Este comando te permite liberar un Djinn asignado o preparar uno.



USO DE DJINN DEPENDIENDO DE SU ESTADO

Durante la batalla, dependiendo del estado en el que se encuentre un Djinn, podrás hacer cosas diferentes con el comando DJINN. Cuando todos tus Djinn se están recuperando, podrás acceder al comando DJINN, pero no podrás hacer nada.

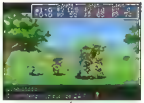
Estado de los Djinn	Opciones del comando Djinn
Asignados	Liberar o preparar Djinn
Preparados	Asignar Djinn
Recuperándose	Ninguna

CÓMO LIBERAR UN DJINN ASIGNADO

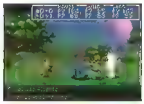
Primero elige el Djinn que quieres usar. Puedes liberar cualquier Djinn asignado (los nombres de los Djinn asignados aparecen en blanco). Se mostrará el efecto de liberar el Djinn y cualquier cambio de estado. Después de elegir el Djinn, pulsa el Botón A.

(Continúa en la página siguiente).

Cuando liberes un Djinn, éste atacará al enemigo o usará una habilidad especial sobre un miembro del equipo. Dependiendo del tipo de Djinn, tendrás que elegir a un enemigo como objetivo del ataque o a un miembro del equipo para que use la habilidad especial.

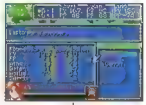


Cuando llegue su turno, tu Djinn liberará su ataque o habilidad especial. El Djinn liberado cambiará su estado a Preparado y, en el próximo turno, podrá usar el comando INVOCAR (consulta las páginas de la 44 a la 46).

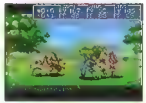


CÓMO ASIGNAR UN DJINN PREPARADO

Primero elige el Djinn que quieres asignar. Puedes asignar cualquier Djinn preparado cuyo nombre esté en rojo. El estado del Djinn y los cambios de estado del personaje que genera el asignarlo aparecerán en pantalla. Cuando hayas elegido el Djinn, pulsa el Botón A.

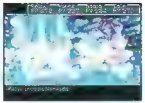


Una vez que llegue tu turno, asignarás el Djinn y, en el próximo turno, podrás liberar ese Djinn asignado.



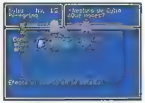
COMANDO INVOCAR

Con un Djinn preparado puedes invocar a un espíritu poderoso. Cualquier Djinn usado para la invocación pasará a estar en recuperación.



PARA CONSEGUIR DJINN

Para poder invocar necesitas al menos un Djinn preparado. A medida que tu número de Djinn aumente, los tipos de espíritu que podrás invocar también lo harán. Podrás invocar más espíritus y de diferentes tipos dependiendo del número y tipos de Djinn que uses.



CÓMO INVOCAR

1. Elige INVOCAR y pulsa el Botón A. Usa el ✚ Panel de Control para elegir el espíritu que quieres invocar y pulsa el Botón A.

Descripción del espíritu elegido.

Número de Djinn preparados, dispuestos por tipos (de izda. a decha.): Tierra, Agua, Fuego y Viento (estos números decrecen cuando has invocado).

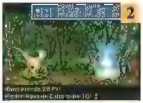
Espíritus que puedes invocar. Cuando haya más de cinco espíritus disponibles para invocar, usa el ✚ Panel de Control para pasar de página.

(Continua en la sección ? de la página siguiente)

¡CONSEJO! CONTROLAR A LOS DJINN

Con el comando DJINN sólo puedes controlar los Djinn que un personaje posee, pero, siempre y cuando un miembro del equipo tenga un Djinn preparado, cualquiera puede usar ese Djinn para invocar. Mientras haya suficientes Djinn preparados, dos miembros del equipo pueden invocar al mismo espíritu en el mismo turno.

2. Elige a los enemigos a los que atacará la invocación. Pulsa izquierda o derecha en el ✚ Panel de Control para elegir el objetivo y luego pulsa el Botón A. Consulta la página siguiente para obtener una descripción del alcance de los ataques invocados. Cuando invoques a un espíritu, tu poder elemental del mismo tipo al invocado subirá mientras dure la batalla. Cuanto más poderoso sea el espíritu, más subirá tu poder elemental.

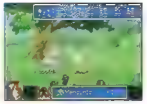


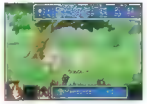
¡CONSEJO! LOS PUNTOS DE INVOCACIÓN

El número de Djinn preparados se muestra por tipos en la ventana de selección de invocación. Cada vez que uses un Djinn para invocar, las cifras decrecerán según el número y tipo de Djinn usados. Al mismo tiempo, también lo hace el número y el tipo de espíritus que puedes invocar. Por supuesto, estos Djinn y espíritus no se agotan, por lo que si recuperas a los Djinn y los colocas en modo preparado, podrás volver a invocar.

ALCANCE DE LOS ESPÍRITUS INVOCADOS

Los espíritus invocados atacan a todos los enemigos. Cuando uses el ✚ Panel de Control para elegir un objetivo, el puntero se moverá por los enemigos como se muestra en la imagen de la derecha. Así podrás decidir cuál de los enemigos será el más afectado por el ataque





¡CONSEJO! DJINN EN RECUPERACIÓN

Los Djinn usados para invocar un espíritu se recuperarán después de la invocación. Los Djinn en recuperación serán asignados automáticamente al personaje después de un turno de batalla o después de caminar por alguna zona del mapa o de una mazmorra. Un sonido te alertará de que el Djinn ha cambiado su estado de RECUPERACIÓN a asignado cuando el equipo está caminando.

ESPÍRITUS QUE PUEDES INVOCAR

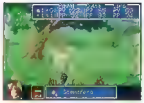
Hay muchos espíritus diferentes que tu equipo puede invocar. A medida que aumente el número de Djinn preparados, podrás invocar más y más espíritus.

ESPÍRITUS QUE PUEDES INVOCAR

Nombre del espíritu	Djinn necesarios	Descripción
VENUS	1 Djinn Tierra	El poder elemental de la tierra.
MARTE	1 Djinn Fuego	El poder elemental del fuego.
RAMSÉS	2 Djinn Tierra	Guardián de un faraón inmortal
KIRIN	2 Djinn Fuego	Una bestia mística en llamas.

COMANDO OBJETO

Puedes usar algunos objetos de los que llevas en la batalla. Primero elige el objeto que vas a usar y pulsa el Botón A. Después, elige un objetivo sobre el que usar el objeto. Dependiendo del objeto, ese objetivo podrá ser un miembro del equipo o un enemigo. Cuando lo hayas elegido, pulsa el Botón A para confirmar.

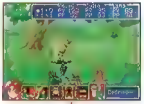


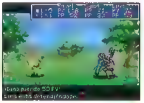
¡CONSEJO! NO PUEDES USAR TODOS LOS OBJETOS EN LA BATALLA!

En la ventana de selección de objeto, los objetos cuyo nombre aparecen en amarillo no pueden ser usados. Aquellos que pueden usarse aparecerán en blanco.

COMANDO DEFENDER

Puedes reducir el daño recibido del ataque enemigo defendiéndote. Elige el comando DEFENDER con el ✚ Panel de Control y luego pulsa el Botón A. Cuando un personaje tiene muy pocos PV o cuando no hay nada mejor que hacer, deberías elegir DEFENDER.



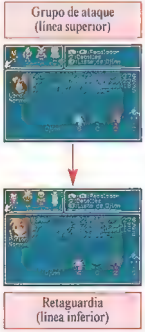


REUNIÓN DE LOS ADEPTOS

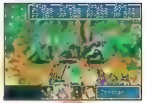
Cuando estés cerca del final del juego, el equipo de Félix y el de Hans se aliarán, ofreciéndote un total de ocho personajes. Las siguientes explicaciones te ayudarán a manejar a un equipo de ocho personajes.

Aunque el número de personajes de tu equipo ha pasado de cuatro a ocho, el número de ellos que puede luchar directamente en la batalla está limitado a cuatro. Puedes intercambiar los personajes de línea de posición en la **pantalla de estado**. (También puedes intercambiarlos en mitad de una batalla).

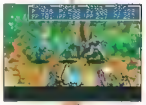
Tus personajes están agrupados de tal forma que unos quedan en la línea de ataque y los demás en la retaguardia. Cambia de un grupo a otro pulsando arriba y abajo en el ✚ Panel de Control y elige el personaje que vas a cambiar pulsando izquierda y derecha en el ✚ Panel de Control. Una vez que lo has elegido, usa los Botones L y R para cambiar su posición en la alineación del equipo.



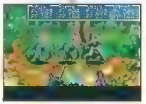
Cuando quieres reemplazar un personaje del grupo de ataque por alguno de los que están en la retaguardia antes del turno de ataque, elige CAMBIAR en las opciones previas a la batalla y pulsa el Botón A.



A continuación, usa el ✚ Panel de Control para elegir al personaje que quieres sacar de la línea de combate.



Aparecerá en pantalla el nombre del personaje y su estado. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar el personaje por el que quieres cambiarlo y pulsa el Botón A.



Sólo se puede reemplazar un personaje del grupo de ataque por turno.

DJINN EN BATALLA

	Nombre	Efecto al asignar	Habilidad en la batalla
Djinn Tierra	ECO	PV +9 / PP +4 / ATAQUE +3	Ataque de doble impacto.
	HIERRO	PV +11 / DEFENSA +2 / AGILIDAD +3	Aumenta la defensa del equipo.
	ACERO	PV +9/ATAQUE +4/DEFENSA +2/SUERTE +1	Absorbe PV del enemigo con un beso.
	BARRO	PV +10 / PP +4 / AGILIDAD +3	Frena al enemigo con barro pegajoso.
	FLOR	PV +12 / PP +4	Refresca al equipo y recupera PV.
Djinn Fuego	CAÑÓN	PV +10 / ATAQUE +3	Ataca con el poder de Marte.
	FUEGO	PV +8 / ATAQUE +5/SUERTE +1	Aumenta el ataque de los aliados.
	CHISPA	PV +11 / PP +6	Resucita a un aliado con alegría.
	CARBÓN	PV+9/ATAQUE +2/AGILIDAD +2/SUERTE +1	Paraliza enemigos con un gran golpe.
	HULLA	PV +11 / PP +3 / AGILIDAD +3	Sube la agilidad de los aliados.
Djinn Viento	ALIENTO	PV +9 / DEFENSA +3 / ATAQUE +3	Recupera PV rápidamente.
	BLITZ	PV +10 / PP +4 / ATAQUE +3	Ataque que paraliza al enemigo.
	ÉTER	PV +8 / PP +4 / AGILIDAD +3 / SUERTE +2	Recupera PP.
	SOPLO	PV +11 / ATAQUE +4	Calma al enemigo.
	CALIMA	PV+10/DEFENSA +2/AGILIDAD +3/SUERTE +2	Te esconde para evitar el daño.
Djinn Agua	NEBLINA	PV+9/DEFENSA +2/AGILIDAD +2/SUERTE +1	Ciega al enemigo con niebla.
	ACRE	PV +8 / PP +4 / ATAQUE +3	Reduce la resistencia del enemigo.
	FUENTE	PV +11 / PP +5	Recupera PV con hierbas curativas.
	CORTINA	PV +9 / DEFENSA +3 / SUERTE +2	Crea un escudo de agua.
	FRÍO	PV +10 / PP +3 / DEFENSA +2	Ataque que debilita defensa del enemigo.

ALGUNOS DE LOS ESPÍRITUS QUE PUEDES INVOCAR

Tipo y número de Djinn preparados que se requieren para las siguientes invocaciones.

ESPÍRITUS PARA INVOCAR

Nombre	Djinn	Nombre	Djinn	Nombre	Djinn	Nombre	Djinn
VENUS	1 Tierra	RAMSÉS	2 Tierra	ZAGAN	1 Tierra / 1 Fuego	PROXIMO	3 Viento
MARTE	1 Fuego	KIRIN	2 Fuego	MEGARA	1 Fuego / 1 Viento	NEPTUNO	3 Agua
JÚPITER	1 Viento	ATLANTA	2 Viento	CIBELES	3 Tierra	FLORA	1 Tierra / 2 Viento
MERCURIO	1 Agua	NEREIDA	2 Agua	TIAMAT	3 Fuego	MOLOCH	1 Viento / 2 Agua

PSINERGÍA ÚTIL FUERA DE LA BATALLA

Las siguientes Psinergías se pueden usar mientras recorres las tierras de Weyard, pero no en los combates. Dependiendo de la Psinergía, hay otros efectos diferentes que puedes conseguir además de los que aquí se indican.

Nombre	PP necesarios	Efecto al ser usada
MOVER	2	Mueve un objeto del suelo.
HUIR	6	Te devuelve a la entrada.
LEER MENTE	1	Lee la mente de alguien.
TORBELLINO	5	Arranca las hojas.
PLANTA	4	Hace crecer una parra.
SISMO	1	Agita objetos de izquierda a derecha.
ENLAZAR	1	Mueve pequeños objetos, como cuerdas.
APLASTAR	2	Aplasta objetos contra el suelo.

Nombre	PP necesarios	Efecto al ser usada
REVELAR	1	Percibe la verdad oculta.
CAVAR	1	Cava en suelo blando.
CONGELACIÓN	5	Ataque con ráfagas de hielo
CURA	3	Recupera 70 PV.
SUPERCURA	7	Recupera 150 PV.
PLEGARIA	4	Recupera 100 PV
MEGA-PLEGARIA	8	Recupera 200 PV.
CURA VENENO	2	Elimina el veneno del cuerpo.

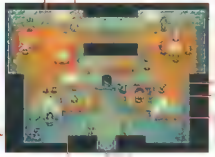
EL MODO BATALLA

Accede al modo batalla para combatir hordas de monstruos o para desafiar a un combate al equipo de un amigo. Ni el **menú de pausa** ni el **Salvapantallas** están disponibles en este modo.

Por favor, lee toda la información básica incluida en la página 55 antes de jugar una Batalla Link (ver también pág. 54).

Cómo acceder al modo batalla

Primero, elige BATALLA en el **menú principal**. Aparecerá la **pantalla de selección de partida**. Elige con el ✣ Panel de Control una partida cuya información pueda ser usada en el modo batalla y pulsa el Botón A. Una vez elegida la partida, entrarás en la sala de espera del modo batalla.



Estos iconos muestran el mayor número de victorias consecutivas guardado en el modo batalla.

Habla con esta persona para recibir los mismos tratamientos que recibirías en un templo.

Habla con esta persona para saber cuántas Batallas contra monstruo has ganado.

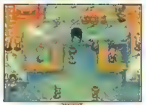
Mostrador de clasificación de las Batallas Link
Habla con esta persona desde el mostrador para saber cuántas victorias llevas hasta la fecha. Si hablas con él desde la izquierda, conocerás tu récord de victorias consecutivas.

Recepción
Habla con la chica del mostrador para entrar en un combate.

Toma esta dirección para volver al **menú principal**.

BATALLA CONTRA MONSTRUO | UN JUGADOR

Si te acercas al mostrador de recepción sin conectar antes otra Game Boy Advance, podrás participar en una batalla contra monstruo. Habla con la chica del mostrador y elige SÍ para confirmar. Elige NO para cancelar. Cuando estés listo para comenzar la batalla, colócate en el Círculo del Gladiador, a la derecha del mostrador. Tras hacerlo, la puerta enfrente de ti se abrirá y la batalla comenzará.



Las Batallas contra monstruo siguen los mismos pasos que las batallas normales de la aventura.

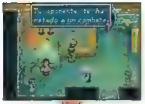
Cuando termine la Batalla contra monstruo, regresarás a la sala de espera. Si has vencido, se te dará la opción de afrontar la siguiente Batalla contra monstruo. Elige SÍ para continuar luchando. Para cancelar, pulsa el Botón B. Si pierdes un combate, terminará la Batalla contra monstruo.

DETALLES DE LAS BATALLAS CONTRA MONSTRUO

- Sólo aparecerán los monstruos que has derrotado en la aventura.
- Cuando te alces victorioso en un combate y decidas no seguir, los PV y PP de tu equipo volverán a los niveles máximos. Si escoges seguir luchando, no volverán a los niveles máximos.
- Puedes continuar con las Batallas contra monstruo siempre y cuando quede algún aliado del equipo en pie.
- No podrás conseguir ni monedas ni puntos de experiencia en las Batallas contra monstruo.

BATALLA LINK — DOS JUGADORES

Si conectas otra Game Boy Advance, podrás optar por combates de uno o dos jugadores en el mostrador de recepción. Si tu oponente acepta tu reto, la lucha comenzará. Cuando estés listo, colócate sobre el círculo a la derecha del mostrador de recepción. La puerta se abrirá y dará paso a la batalla cuando ambos jugadores hayan entrado en sus respectivos círculos.



Luchar contra el equipo de otro jugador es lo mismo que luchar contra los monstruos del juego. Al comienzo de cada turno, los jugadores asignan los comandos y las acciones para el turno que comienza. Cuando el combate termine, regresarás a la sala de espera.

Si el cable Game Link de Game Boy Advance no está insertado correctamente, sólo estarán disponibles las Batallas contra monstruo.

Los resultados de la Batalla Link se guardan automáticamente. Puedes consultar estos resultados guardados en el Mostrador de clasificación de las Batallas Link. Debes acercarte al mostrador siempre que quieras comenzar una nueva Batalla Link.

DETALLES DE LAS BATALLAS LINK

- Pueden participar hasta tres personajes en las Batallas Link. El personaje más a la derecha del equipo no se unirá.
- No recibirás ni monedas ni puntos de experiencia en las Batallas Link.
- Cuando el jugador ha terminado de asignar comandos, el otro jugador debe terminar su selección en sólo 15 segundos o los personajes sin órdenes defenderán automáticamente.

El personaje más a la derecha del equipo no participará en la batalla.

Cómo usar el cable Game Link™ de Game Boy Advance

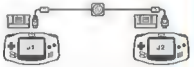
Aquí tiene toda la información necesaria para conectar dos consolas Game Boy Advance.

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance:..... 1 por jugador
Cartuchos:..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 1 cable

Instrucciones para la conexión

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*



Consolas Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

• El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).

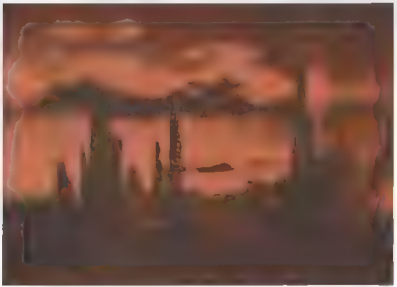
Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.*
- *Si conecta más de dos consolas Game Boy Advance.*

La leyenda de la alquimia

Siglos atrás, o eso cuentan las historias, el poder de la alquimia reinaba sobre el mundo de Weyard. Como si de convertir el plomo en oro se tratara, la alquimia condujo a la humanidad al florecimiento de sus civilizaciones. Pero, con el tiempo, con los sueños de los hombres crecieron las discordias. Sueños de riquezas sin límite, de vida eterna, de dominio sobre todo ser vivo . Sueños de conquista y de guerra. Estos sueños habrían acabado con el mundo de no ser por unos pocos hombres sabios y valientes, que sellaron este poder en lo más profundo del Templo Sonne, en el Monte Aleph.



Prólogo del Libro Primero

La aldea de Tale preservó el secreto durante muchos años, hasta que Hans y Nadia, cuyos padres perecieron en una tormenta tres años atrás, irrumpieron en el templo. Saturos y Menardi, del Clan Marte, los siguieron hasta el interior del templo. Con ellos, se encontraba el hermano de Nadia, Félix, a quien todos dieron por perdido en la misma tormenta. Allí, Saturos y Menardi robaron las Estrellas Elementales, las llaves para romper el sello de la Alquimia, y secuestraron a Nadia y a Kraden el sabio.

Si estas cuatro joyas se usaran para encender los faros elementales, el sello de la alquimia se rompería. Hans y su amigo Garet partieron para detener a Saturos, rescatar a sus amigos y devolver las Estrellas Elementales al Templo Sonne. Se aliaron con un joven Adepto de Viento llamado Iván y siguieron a Saturos y Menardi hasta Imil, un frío poblado, muy cerca del Faro de Mercurio.

Allí conocieron a Mia, la guardiana del faro y Adepta de Agua. Con ella, persiguieron a Saturos hasta lo alto del Faro de Mercurio. Hans no pudo evitar que Saturos encendiera el faro y escapara De nuevo, Hans le siguió los pasos a través de Angara hasta llegar a las orillas del Mar Thanatos Tras un accidentado viaje en barco, Hans cruzó el Thanatos para llegar a Tolbi. Allí, conoció al líder de la ciudad, un hombre extraño llamado Babi. Babi ayudó a Hans a participar en el Coloso para probar sus poderes. Gracias a la Psinergía, ganó el Coloso y, así, la confianza de Babi. Por ello, le reveló un gran secreto...

¡El bebedizo de la tierra perdida de Lemuria le había dado a Babi 150 años de vida! Éste se ofreció a ayudar a Hans en su viaje, que luego se dirigió al Faro de Venus En la ciudad de Lalivero, Hans supo que Saturos y Menardi habían raptado a una joven llamada Sole, a quien necesitaban para su misión. Al final, Hans luchó contra ellos y los derrotó en lo alto del faro, pero era demasiado tarde... El faro había sido encendido.

Entonces un gran cataclismo acaeció. Sole cayó al vacío y Félix saltó para salvarla, pero ambos desaparecieron en la mar embravecida. Nadia bajó del faro para buscarlos, pero fue en vano... Ya en Lalivero, Babi le pidió a Hans que encontrara Lemuria y los otros faros, y para ello le entregó un barco lemurio, la única nave capaz de llegar a la tierra perdida. Este capítulo de la historia comienza con Nadia, justo antes de que el Faro de Venus fuera encendido...

LOS PROTAGONISTAS

ADEPTO DE VIENTO
IVÁN
Un joven guerrero con un misterioso pasado

Iván fue criado por el Maestro Hammet, un poderoso comerciante de la aldea de Kalay. Posee el poder de ver en los corazones y leer la mente de los demás. El Maestro Hammet le confió el Bastón Chamán, un bastón con un poder inmenso. Cuando a Iván le robaron el bastón, Hans y Garet le ofrecieron su ayuda para recuperarlo. Tras esto, Iván decide aliarse con Hans y Garet para perseguir a Saturos y Menardi. En lo alto del Faro de Venus, Iván entrega el Bastón Chaman a Félix a cambio de la seguridad de Sole.

ADEPTO DE TIERRA
HANS
Protagonista de GOLDEN SUN

Hans procede de la aldea de Tale, la cual ha estado velando por la seguridad de las Estrellas Elementales, escondidas en lo más profundo del Templo Sonne durante generaciones. Estas cuatro joyas contienen la esencia de las energías elementales que componen toda materia: tierra, agua, fuego y viento. Si se usan para encender los faros elementales, el poder de la alquimia se liberaría de nuevo sobre el mundo. Hans tiene la misión de detener a Saturos y Menardi, que robaron tres de las Estrellas Elementales. Actualmente es el portador de la Estrella Marte.

ENEMIGOS

ADEPTO DE FUEGO
SATUROS
Miembro del Clan Marte

ADEPTA DE FUEGO
MENARDI
Miembro del Clan Marte

Saturos y Menardi pertenecen al Clan Marte, una extraña tribu de Adeptos que vive en las tierras heladas del norte. Después de robar las Estrellas Elementales del Templo Sonne, se pusieron en marcha por delante de Hans y Garet para intentar encender los cuatro faros elementales. Consiguieron encender el Faro de Mercurio, pero ambos cayeron derrotados en la batalla contra Hans justo después de encender el Faro de Venus.

ALIADOS

COMPAÑEROS DE VIAJE

MISMO CLAN

ADEPTO DE FUEGO
GARET
Amigo de la infancia de Hans

Garet es el nieto del alcalde de Tale. Cuando las Estrellas Elementales fueron robadas del Templo Sonne, Garet se embarca en una aventura que les llevará a él y a Hans muy lejos de su aldea natal.

ADEPTA DE AGUA
MIA
Miembro del Clan Mercurio, protector del faro del agua

Mia se une al equipo de Hans para proteger el Faro de Mercurio. Entonces se entera de que Álex, otro miembro del legendario clan, se ha aliado con Saturos y Menardi. Cuando éstos consiguieron encender el Faro de Mercurio, Mia se da cuenta de que su destino está ahora unido a Hans y sus amigos.

ADEPTO DE AGUA
ÁLEX
Miembro del Clan Mercurio, protector del faro del agua

A pesar de haber nacido en el clan que juró proteger el Faro de Mercurio, Álex se alía con Saturos y Menardi y los ayuda a encenderlo. De todas formas, sus motivos para hacerlo todavía son desconocidos.

ADEPTO DE TIERRA
FÉLIX
Protagonista de GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

Félix, un joven procedente de Tale, es el hermano mayor de Nadia. Hace tres años, una gran tormenta asoló Tale, provocando una crecida del río que terminó arrastrándolo a él y a sus padres. Saturos y Menardi lo rescataron y ha estado viajando con ellos desde entonces.

BABI

El longevo alcalde de Tolbi

Babi ha disfrutado de una vida extrañamente longeva gracias a la poción que trajo de la tierra perdida de Lemuria. A pesar de ello, sus reservas de poción están agotándose. Por ello, Bab. entrega a Hans y a sus amigos un barco impulsado por Psinergía para que encuentren Lemuria. Babi siempre se ha rodeado de grandes alquimistas para estudiar las artes de la antigua civilización lemuria. Kraden, un sabio de Tale, se encuentra en ese selecto grupo.

IODEM

Primer ministro de Tolbi

Iodem ha prometido ayudar a Hans en todo lo que esté en sus manos. Dirige las tropas de Tolbi que están esperando a Hans en la ciudad desértica de Lalivero

ADEPTA DE VIENTO

SOLE

Una chica de Lalivero

Venerada como "la hija de los dioses" en su ciudad natal, Sole fue tomada como rehén por Babi para obligar a los laliveros a construirle su propio faro elemental (Faro de Babi). Saturos y Menardi la raptaron en Tolbi, pero Félix ha prometido que no le ocurrirá nada mientras esté con ella.

ADEPTA DE FUEGO

NADIA

La hermana menor de Félix

AMIGOS

Nadia es una joven de Tale, amiga de la infancia de Hans y Garet. Nadia fue testigo de cómo sus padres y su hermano eran arrastrados por la corriente. Durante años ha creído que toda su familia había muerto. Ahora, ella y Kraden están retenidos como rehenes por Saturos y Menardi, y su hermano también viaja con ellos.

KRADEN

Un sabio que investiga la alquimia

Kraden ha vivido los últimos años en Tale, junto a Hans, Garet y Nadia, para progresar en sus investigaciones sobre el Templo Sonne y los orígenes de la alquimia.

El estudio de la alquimia se centra en la creación de la Piedra de los Sabios, una piedra compuesta de energía elemental concentrada que le otorga a su portador el poder de dominar el mundo. Kraden viajó al Templo Sonne en un intento por encontrar las Estrellas Elementales y resolver el misterio de la Piedra de los Sabios. Sus planes se vieron truncados cuando Saturos y Menardi robaron tres de las Estrellas Elementales y lo secuestraron a él y a Nadia.

Preguntas y respuestas

P *¿Dónde se supone que tengo que ir? ¿Qué hago ahora?*

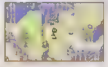
R Prueba con volver al pueblo o aldea más cercana y habla con sus habitantes. Recabar información es muy importante. ¡Además puedes leer sus mentes para averiguar cosas que no te dirían normalmente!

P *No encuentro más Djinn. ¿Dónde puedo encontrarlos?*

R Los Djinn viven en todo tipo de lugares: mazmorras, bosques y hasta en las ciudades. También frecuentan lugares a los que es difícil llegar ¡Cada vez que visites un nuevo lugar, ponlo patas arriba para encontrar un posible Djinn! Los Djinn también son conocidos por atacarte mientras caminas por los senderos del mapa. Si llegan a huir, no se irán muy lejos. Sé persistente y busca por la misma zona hasta que vuelvas a dar con él. ¡Pero no dejes que se escape!

P *He visto algo que parece la entrada de una cueva, pero está cubierta por una enredadera. ¿Cómo puedo entrar?*

R Para deshacerte de la enredadera, necesitas usar una Psinergía que la quite de tu camino. Mira tus Psinergías, seguro que hay alguna que te sirve. Pero esto es solo un ejemplo de las situaciones que te vas a encontrar. ¡Prueba a usar distintas Psinergías hasta saber para qué sirven!



P *Veo lugares a los que no puedo llegar. ¿Qué puedo hacer?*

R A veces, para llegar a ciertos sitios tienes que hacerlo a través de otro muy distinto. Ciertos tipos de Psinergía pueden ayudarte a llegar hasta ellos. También cabe la posibilidad de que tengas que aprender una Psinergía antes de poder aventurarte por ciertos lugares. Ah, y no olvides que también puedes saltar distancias cortas ¡No desistas!

[0603/ESP/AGB]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Art.-Nr. 1521949 M - 08.03/Ing. [1202/ITA/AGB]

Questo sigillo garantisce che Nintendo® ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo® posseduto.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Grazie per aver scelto la cassetta di gioco GOLDEN SUN™: L'ERA PERDUTA per Game Boy Advance™ Nintendo®.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche informazioni importanti sulla garanzia e l'assistenza

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

© 2001 – 2003 NINTENDO / CAMELOT
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO AND PROGRAM RESERVED BY NINTENDO AND CAMELOT
COPYRIGHTS OF ALL CHARACTERS AND MUSIC RESERVED BY NINTENDO.
© 2003 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INDICE

- I COMANDI DI GIOCO 6
- L'AVVENTURA HA INIZIO 8

MENU D'AVVIO
- INIZIA 12
- CONTINUA 12
- COPIA 13
- CANCELLA 13
- LOTTA 13
- AGGIORNA 13

- GLI ADEPTI 14
- I DJINN – GLI SPIRITI ELEMENTALI 16
- VIAGGIARE NEL MONDO 18

I COMANDI GENERALI
- PSINERGIA 18
- DJINN 20
- STRUMENTI 24
- STATO 27

- LE CLASSI DEI PERSONAGGI 31
- I NEGOZI, LE LOCANDE E I TEMPLI 32
- IL MENU DI PAUSA 35
- COME COMBATTERE 36

I COMANDI DI PRE-COMBATTIMENTO
- LOTTA 37
- FUGGI 37
- STATO 37

I COMANDI DI COMBATTIMENTO
- ATTACCO 38
- PSINERG. (PSINERGIA) ... 38
- DJINN 42
- EVOCA 44
- STRUM. (STRUMENTI) 47
- DIFENDI 47

- ASSEMBLEA DI ADEPTI 48
- L'ARENA 52
- IL RACCONTO DELL'ALCHIMIA 56
- LIBRO I – RIEPILOGO 57
- I PROTAGONISTI 58

L'ALCHIMIA, IL POTERE DI MANIPOLARE LA REALTÀ, È STATA TENUTA NASCOSTA PER GENERAZIONI DIETRO L'ANTICA SCIENZA [illegible] SIGILLATA ALL'INTERNO DEL TEMPIO DI SOL E PROTETTA DALLE MONTAGNE DEL PICCO. IL VILLAGGIO DI VALE, CHE SI TROVA AI PIEDI DEL MONTE ALEPH, ORA PERÒ, IL SIGILLO È STATO SPEZZATO E GLI ASTRI-ELEMENTALI, I GIOIELLI IN GRADO DI CANALIZZARE E DIRIGERE DELL'ALCHIMIA, STATO STATI RUBATI [illegible] DALLA [illegible] CONTRO LA MINACCIA CHE [illegible] PORTA VITTIME TUTTO CIÒ CHE HA VALORE PER L'UMANITÀ. [illegible] QUATTRO GIOIELLI, OVVERO LA CHIAVE DI [illegible] I QUATTRO FARI ELEMENTALI PER LIBERARE IL POTERE [illegible] ALCHIMIA SUL MONDO DI SHEYALIA. I FARI DELLA TERRA E DELL'ACQUA SONO GIÀ STATI ACCESI. ADESSO COMINCIA L'AVVENTUROSA RICERCA IN MARE APERTO DEI DUE FARI RIMANENTI!

I COMANDI DI GIOCO

Pulsante L

- ● Per l'accesso rapido ad una Psinergia (pag. 19)
- ▲ Per muoversi nel mondo
- ★ Per accedere allo **Schermo di Stato**

Pulsantiera di comando ✚

- ● / ▲ Per camminare (anche in diagonale)
- ● Per saltare in avanti
- ● Per spingere oggetti
- ★ / ■ Per selezionare un comando o uno strumento

Pulsante R

- ● Per l'accesso rapido ad una Psinergia (pag. 19)
- ▲ Per accedere alla mappa del mondo (Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il cursore Per vedere il nome di un luogo, sposta il cursore su un •)
- ★ Per accedere allo **Schermo di Stato**

Pulsante A

- ● / ▲ Per parlare
- ● / ▲ Per accedere ai comandi generali (pag 18)
- ● / ▲ Per esaminare gli oggetti
- ★ / ■ Per passare al messaggio successivo
- ★ / ■ Per confermare le selezioni

Pulsante B

- ● / ▲ Per correre (insieme alla pulsantiera di comando ✚)
- ■ Per passare al messaggio successivo
- ■ Per annullare

SELECT

- ● / ▲ Per accedere ai comandi generali (pag. 18) (Quando un personaggio ti è di fronte, usalo al posto del pulsante A)

START

- ● / ▲ Per accedere al **Menu di Pausa** (pag. 35)

Questi sono i comandi di base di GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA *Assicurati di conoscere bene anche i comandi avanzati che verranno trattati nelle pagine seguenti. Ne avrai bisogno per il proseguimento della tua avventura.*

Legenda

- ● = Da usare nelle città, nei villaggi e nei sotterranei
- ▲ = Da usare nella mappa del mondo (al di fuori di città, villaggi e sotterranei)
- ★ = Da usare durante il combattimento
- ■ = Altro

L'AVVENTURA HA INIZIO

Inserisci la cassetta di gioco GOLDEN SUN™: L'ERA PERDUTA nel Game Boy Advance™ e accendi la console (ON). Premi START per far apparire lo **Schermo del Titolo**.

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Dopo lo **Schermo del Titolo** apparirà automaticamente lo **Schermo Inserimento Nome**. Seleziona le lettere con la pulsantiera di comando ✚, premendo il pulsante A per inserirle. Per cancellare una lettera premi il pulsante B, oppure seleziona DEL dal menu. Dopo aver inserito un nome, seleziona END dal menu e premi il pulsante A. Ti verrà chiesto se vuoi trasferire il Gioco completo da GOLDEN SUN™. Per maggiori informazioni sul trasferimento dati da GOLDEN SUN, vedi pag. 9.

CARICA UNA PARTITA SALVATA

Se hai già dei dati salvati, premendo START nello **Schermo del Titolo** farai apparire il **Menu d'Avvio**. Le opzioni di questo menu sono spiegate a pagg. 12 e 13.

TRASFERIMENTO DEL GIOCO COMPLETO

All'inizio di un nuovo gioco potrai trasferire il Gioco completo dal GOLDEN SUN originale nel nuovo GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA. Per fare ciò dovrai accedere all'opzione SPEDISCI di GOLDEN SUN originale.

LA PRIMA VOLTA CHE GIOCHI

Segui le istruzioni a destra, partendo dallo **Schermo del Titolo** di Golden Sun.

Tieni premuti simultaneamente la pulsantiera di comando ✚ verso sinistra, il pulsante R e START. Così facendo farai apparire l'opzione SPEDISCI.

Seleziona SPEDISCI e premi il pulsante A per far apparire lo **Schermo di Selezione file**.

L'opzione SPEDISCI non comparirà se non ci sono file trasferibili.

Seleziona il file che vuoi trasferire e premi il pulsante A per far apparire lo **Schermo Modo Trasferimento**. Dallo **Schermo Modo Trasferimento** potrai scegliere due metodi di trasferimento: PASSWORD o CAVO (utilizzando il cavo Game Link per Game Boy Advance™).

- Per maggiori informazioni sul trasferimento via Password, vedi pag. 10.
- Per maggiori informazioni sul trasferimento via Cavo, vedi pag. 11.

TRASFERIMENTO VIA PASSWORD

IN GOLDEN SUN

1. Accedi al menu grazie al metodo descritto a pag. 9. Seleziona PASSWORD e premi il pulsante A per far apparire lo **Schermo Selezione Password**.
2. Ci sono tre opzioni: ORO, ARGENTO e BRONZO. La lunghezza e il contenuto della password variano a seconda dell'opzione scelta. Scegli l'opzione che preferisci e premi il pulsante A.
3. Annota con attenzione la password che appare su schermo.

IN GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA

4. Dopo aver inserito il nome per un nuovo gioco, seleziona SÌ e vai allo **Schermo Modo Trasferimento**. Se stai aggiornando un gioco già iniziato, seleziona AGGIORNA dal **Menu d'Avvio** per accedere a questo schermo. Seleziona PASSWORD e premi il pulsante A.
5. Seleziona ORO, ARGENTO o BRONZO a seconda del livello password selezionato al punto 2 e premi il pulsante A. Inserisci la Password con attenzione nello **Schermo Immissione Password**.

Se la password non funziona, inserisci nuovamente la cassetta di gioco GOLDEN SUN e controlla la password.

Se tutto è corretto, vedrai apparire PASSWORD ACCETTATA!
Ti sarà chiesto di confermare il trasferimento. Premi il pulsante A per farlo, oppure il pulsante B per annullarlo.
Se annulli il trasferimento, ti verrà chiesto di scegliere un nome per Isaac.

TRASFERIMENTO VIA GAME LINK

Se disponi di un cavo Game Link per Game Boy Advance, potrai trasferire tutte le informazioni che ti fornisce la password Oro. Per prima cosa, collega tra loro due Game Boy Advance grazie al cavo Game Link per Game Boy Advance. Vedi pag. 55. Inserisci la cassetta di gioco GOLDEN SUN in una delle due console e GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA nella console rimanente.

IN GOLDEN SUN

1. Scegli CAVO dallo **Schermo Modo Trasferimento** e premi il pulsante A.
2. Tutte le preparazioni necessarie per il trasferimento dati a GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA sono completate.

IN GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA

3. Dopo aver inserito il nome per un nuovo gioco, seleziona SÌ e vai allo **Schermo Modo Trasferimento**. Se stai aggiornando un gioco già iniziato, seleziona AGGIORNA dal **Menu d'Avvio** per accedere a questo schermo.
4. Scegli CAVO dallo **Schermo Modo Trasferimento** e premi il pulsante A. Il trasferimento dati inizierà automaticamente. Ti verrà chiesto di confermare il trasferimento. Premi il pulsante A per confermarlo o il pulsante B per annullarlo. Se annulli il trasferimento, ti verrà chiesto di scegliere un nome per Isaac.

MENU D'AVVIO — INIZIA

Quando inizi un nuovo gioco, seleziona INIZIA e premi il pulsante A per accedere allo **Schermo Inserimento Nome**. Inserisci un nome (vedi pag. 8) e seleziona END premendo il pulsante A per confermare.

Se trasferisci i dati da GOLDEN SUN, vedi pag. 9.

MENU D'AVVIO — CONTINUA

Continua a giocare utilizzando dati salvati in precedenza. Scegli i dati salvati che vuoi utilizzare con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A. Inizierai dal luogo dell'ultimo salvataggio.

Dati di gioco salvati
Nome del protagonista e luogo dell'ultimo salvataggio

Nome, livello e classe del protagonista (vedi pag. 31), monete possedute e ore giocate.

Componenti della squadra presenti nel gioco salvato.

Tipo di Djinn (vedi pag. 16)
Da sinistra:
Djinn di Terra, Djinn d'Acqua, Djinn di Fuoco e Djinn di Vento.

LO SAPEVI? PUOI SALVARE (QUASI) IN OGNI MOMENTO!

In GOLDEN SUN. L'ERA PERDUTA, potrai salvare il gioco in ogni momento tranne che durante particolari eventi e durante i combattimenti. Vedi pag. 35 per maggiori informazioni.

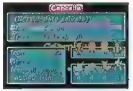
MENU D'AVVIO — COPIA

Puoi copiare un gioco salvato da una posizione ad un'altra. Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ il file che vuoi copiare e premi il pulsante A. I dati di gioco selezionati verranno automaticamente copiati in una posizione vuota.

Se ci sono già tre giochi salvati e quindi non è rimasta nessuna posizione vuota, l'opzione COPIA non apparirà nel menu.

MENU D'AVVIO — CANCELLA

Con questa opzione puoi cancellare un gioco salvato. Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ i dati di gioco che vuoi cancellare e premi il pulsante A. Fai attenzione quando cancelli i dati di gioco, perché non potranno più essere recuperati!



MENU D'AVVIO — LOTTA

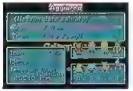
Usando i dati di un gioco salvato, potrai combattere con mostri che hai già sconfitto nel gioco o lanciare la tua squadra contro quella di un tuo amico.

Se nessun membro della tua squadra ha un Djinn, nel **Menu d'Avvio** non apparirà LOTTA.

MENU D'AVVIO — AGGIORNA

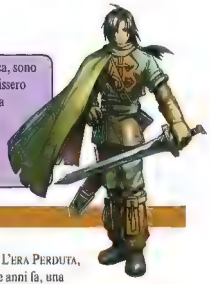
Potrai aggiornare i dati trasferiti fintanto che nel gioco il gruppo di Isaac non si sarà unito al tuo. Se non hai eseguito il trasferimento dati, dovrai farlo. Scegli AGGIORNA dal **Menu d'Avvio** e usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere il file che desideri aggiornare. Premi il pulsante A per confermare la selezione. Vedi pag. 9 per maggiori informazioni.

Se tutti i tuoi giochi salvati contengono dati successivi alla riunione con il gruppo di Isaac, nel menu d'avvio non apparirà l'opzione AGGIORNA.



GLI ADEPTI

Coloro che possono usare la PSINERGIA, o energia psichica, sono chiamati Adepti. Il loro sangue discende dagli antichi che vissero secoli prima, quando nell'era perduta dell'uomo, l'Alchimia dimorava su Weyard. Il potere degli Adepti deriva dall'Alchimia. Molto tempo fa essa venne sigillata per proteggere il mondo da chi l'avrebbe usata per fini malvagi.



FELIX (SCUDIERO)

ADEPTO DI TERRA: 18 ANNI

Felix, l'eroe di GOLDEN SUN: L'ERA PERDUTA, è nato e cresciuto a VALE. Tre anni fa, una terribile tempesta si è abbattuta sul villaggio, facendo crollare un enorme masso dal Monte Aleph e scatenando una piena. Felix è stato creduto morto, perso tra i flutti. In realtà, Saturos e Adexia l'hanno salvato e lui li ha aiutati ad accendere il FARO DI VENERE e di MERCURIO. Ma come ha speso questi tre anni? E qual è la missione di cui si è fatto carico?

JENNA (PIROMANTE)

ADEPTO DI FUOCO: 17 ANNI

Jenna è la sorella di Felix, nonché l'amica d'infanzia di Isaac e Garet, gli eroi di GOLDEN SUN. Saturos e Adexia l'hanno rapita insieme a Kraden il dotto. Entrambi vengono tenuti in ostaggio. Adora suo fratello e viaggia coraggiosamente con lui. Nonostante questo, sente una profonda compassione per i suoi amici, Isaac e Garet, che si oppongono con ogni sforzo alle azioni di suo fratello.

SARA (TOLOHANTE)

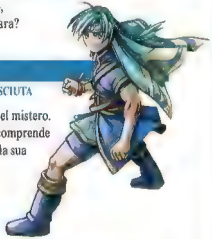
ADEPTO DI VENTO: 14 ANNI

Un giorno, nella piccola città di Lalivero, nella parte settentrionale del Gondowan, questa giovane ragazza dal peculiare destino è caduta dal cielo. Faran, capo della città, l'ha allevata come una figlia, ma lei sa di essere destinata a percorrere altre strade. Saturos e Adexia l'hanno rapita, scatenando senza saperlo degli eventi che cambieranno il mondo. Grazie alla sua abilità di predire il futuro, quanto lontano sarà in grado di vedere Sara?

PIERS (MARINAIO)

ADEPTO D'ACQUA: ETÀ SCONOSCIUTA

Piers è un giovane uomo avvolto nel mistero. Accettandolo come alleato, Felix comprende ancora una volta l'importanza della sua missione.



I NEMICI DI FELIX

Alex proviene da un clan che per generazioni, ha protetto il FARO DI MERCURIO. Lui e Mia sono gli ultimi discendenti di questo antico clan.

Karst e Agatio provengono dalle terre ghiacciate del nord. Sono membri del Clan del Fuoco come Saturos e Adexia prima di loro.

I DJINN - GLI SPIRITI ELEMENTALI

[illegible] gli spiriti della terra, dell'acqua, del fuoco e del vento, cioè dei quattro elementi fondamentali. Potrai catturarli sconfiggendoli in battaglia. Usando i loro poteri con saggezza i loro poteri potrai migliorare considerevolmente l'abilità dei tuoi personaggi.

I QUATTRO TIPI DI DJINN

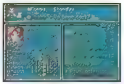
I Djinn si possono suddividere in quattro tipi: di Terra (VENERE), d'Acqua (MERCURIO), di Fuoco (MARTE) e di Vento (GIOVE). I Djinn mostrati nella figura qui sotto rappresentano i quattro tipi, ma ne troverai molti altri durante la tua avventura.

I DJINN RAFFORZANO I TUOI PERSONAGGI!

Con il potere dei Djinn potrai migliorare le caratteristiche dei tuoi personaggi e le loro abilità di combattimento.

GLI EFFETTI DEI DJINN - PUNTO 1 — PIAZZARE UN DJINN PUÒ CAMBIARE LA TUA CLASSE!

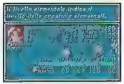
Un Djinn piazzato su un personaggio può modificarne la classe. Il cambiamento della classe può migliorare alcune caratteristiche e permette di usare Psinergie che prima non erano disponibili. Le classi dei personaggi cambiano secondo il tipo di Djinn piazzato. Prova a piazzare Djinn diversi per vederne l'effetto!



Per maggiori informazioni, vedi pag. 20.

GLI EFFETTI DEI DJINN - PUNTO 2 — AUMENTO DELLE ABILITÀ

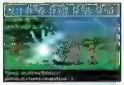
Un Djinn piazzato migliora le caratteristiche di quel personaggio relative al tipo di quel Djinn. Per esempio, un personaggio su cui è stato piazzato un Djinn di Fuoco migliorerà la potenza dei propri attacchi basati sul fuoco. Allo stesso tempo aumenteranno anche la resistenza di quel personaggio agli attacchi di fuoco.



Per maggiori informazioni, vedi pag. 31.

GLI EFFETTI DEI DJINN - PUNTO 3 — SCATENARE I DJINN IN BATTAGLIA

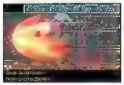
Quando scateni un Djinn che era stato piazzato su un tuo personaggio, ti aiuterà nel combattimento. Ogni Djinn ha un potere particolare: prova a scatenare vari Djinn per vederne l'effetto!



Per maggiori informazioni, vedi pag. 50.

GLI EFFETTI DEI DJINN - PUNTO 4 — USARE I DJINN PER L'EVOCAZIONE

Dopo aver scatenato un Djinn nella lotta o averlo messo in standby potrai usare il comando EVOCA per richiamare un potente spirito. Sono molti gli spiriti che puoi evocare: maggiore è il numero di Djinn usati per l'evocazione, più forte sarà lo spirito.



Per maggiori informazioni, vedi pagg. 44 e 51.

VIAGGIARE NEL MONDO

Durante la tua avventura dovrai compiere molti viaggi per il mondo. Mentre sei in viaggio, sia che ti trovi nella mappa del mondo, in una città o in un sotterraneo, premendo il pulsante A potrai controllare lo stato della tua squadra (nomi, Punti Salute e Punti Psinergia) e accedere ad un menu di comandi generali (fuori dal combattimento). Premendo A quando ti trovi davanti ad un oggetto o una persona, potrai esaminare quell'oggetto o parlare con quel personaggio. Qui di seguito trovi una spiegazione dei comandi generali. Vedi pag. 27 per una descrizione della finestra di stato.

I COMANDI GENERALI

PSINERG. (PSINERGIA)

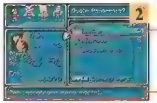
Con questo comando potrai usare la Psinergia o impostare un accesso rapido (vedi pag. seguente).

Per maggiori informazioni sulla Psinergia, vedi pagg. 38 – 41 e 51.

COME USARE LA PSINERGIA

1. Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per selezionare il personaggio di cui vuoi usare la Psinergia, e successivamente premi il pulsante A.

2. Premi la pulsantiera di comando ✚ in alto o in basso per selezionare la Psinergia che intendi usare, premendo poi il pulsante A. Se hai più di cinque diverse Psinergie, puoi farle scorrere nella finestra della Psinergia premendo la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra. Premi i pulsanti L e R per passare ad un altro personaggio. A questo punto, se hai selezionato una Psinergia che agisce su oggetti fisici (come SPOSTAMENTO o TURBINE), ne potrai vedere l'effetto.



3. Quando usi una Psinergia che agisce su un altro membro del gruppo (come CURA o ANTIDOTO), devi scegliere su chi utilizzarla premendo la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra e premendo poi il pulsante A.

IMPOSTARE UN ACCESSO RAPIDO

Potrebbe esserti utile impostare un accesso rapido ad una Psinergia che usi spesso, assegnandola ai pulsanti L e R. Così, quella Psinergia potrà essere usata premendo soltanto un pulsante.

1. Se vuoi impostare un accesso rapido a una Psinergia, premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per selezionare il personaggio che la possiede. Premi, quindi, il pulsante L o R per impostare l'accesso rapido grazie ad esso.

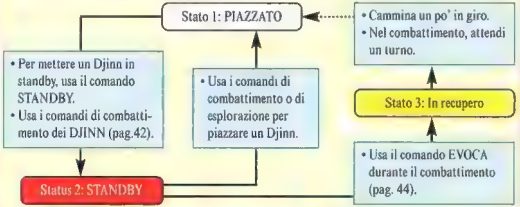
2. Se una Psinergia può essere assegnata all'accesso rapido, sarà evidenziata nella lista Psinergie. Selezionala grazie alla pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A per impostare l'accesso rapido

DJINN

Con questo comando puoi piazzare un Djinn su un personaggio o scambiare i Djinn tra i personaggi.

LO SAPEVI? LO STATO DEI DJINN

I Djinn possono trovarsi in tre diversi stati. Dallo stato del Djinn dipendono i comandi dei Djinn disponibili durante il combattimento e nelle fasi esplorative. Per maggiori informazioni sui comandi dei Djinn in combattimento vedi pag. 42.



SCHERMO SELEZIONE DJINN

Se premi SELECT nello **Schermo Selezione Djinn** apparirà una dettagliata spiegazione sull'uso dei Djinn. Premi la pulsantiera di comando ✚ in alto e in basso per selezionare uno dei sette argomenti e premi il pulsante A per leggere le informazioni su quell'argomento.

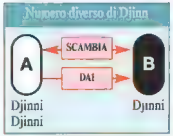
Sono informazioni molto importanti leggile con attenzione!

OPZIONI DISPONIBILI TRA I COMANDI GENERALI DEI DJINN

- Modifica lo stato di un Djinn (STANDBY ⟷ PIAZZATO)
- Scambia i Djinn tra i personaggi
- Dai i Djinn di un personaggio ad un altro

Ecco le condizioni per spostare i Djinn tra i personaggi.

Numero diverso di Djinn



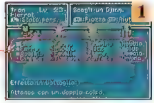
Il personaggio A può scambiare un Djinn con il personaggio B, oppure semplicemente dargliene uno. Il personaggio B può soltanto scambiare un Djinn con il personaggio A, perché ne ha di meno.

Non puoi dare o scambiare Djinn che si trovano in recupero.

Stesso numero di Djinn

Se due personaggi hanno lo stesso numero di Djinn, possono scambiarsi i Djinn liberamente, ma nessuno dei due può semplicemente dare un proprio Djinn all'altro. I Djinn possono essere scambiati soltanto uno alla volta.

- Il colore bianco indica un Djinn PIAZZATO
- Il colore rosso indica un Djinn in STANDBY
- Il colore giallo indica un Djinn In recupero



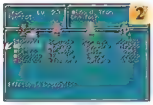
MODIFICA LO STATO DEL DJINN (STANDBY ⟷ PIAZZATO)

1 Nello **Schermo Selezione Djinn**, seleziona un Djinn in standby con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A.

Premi il pulsante L nello **Schermo Selezione Djinn** per controllare lo stato e la Psinergia del personaggio che possiede il Djinn selezionato

(Continua nella sezione 2 a pag. 22)

2 Sopra il nome del Djinn appare la scritta PIAZZATO o STANDBY. Portando il cursore su questa scritta e premendo il pulsante A puoi modificare lo stato del Djinn.

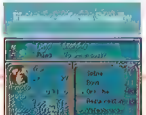


3 Apparirà una finestra in cui ti verrà chiesto di confermare la decisione di cambiare lo stato da STANDBY a PIAZZATO. Se vuoi davvero cambiare lo stato – tenendo presenti le modifiche alle caratteristiche e alla Psinergia che ciò comporta – premi il pulsante A. Per annullare e tornare allo schermo precedente, invece, premi il pulsante B.

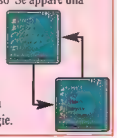
MODIFICARE LO STATO CON IL PULSANTE R

Premendo il pulsante R nello **Schermo Selezione Djinn** puoi modificare lo stato di un personaggio tra PIAZZATO e STANDBY. Se premi SELECT tenendo premuto il pulsante R, tutti i Djinn sullo schermo passeranno da PIAZZATO a STANDBY e viceversa.

Stato del personaggio
Il cambiamento dello stato del Djinn influisce sulla classe e la Psinergia del personaggio. In questo schermo potrai vedere i cambiamenti. Una freccia gialla indica le caratteristiche che hanno un miglioramento, mentre con una freccia blu sono indicate le caratteristiche che subiscono una diminuzione.



Psinergia del personaggio
Se la Psinergia di un personaggio si modifica in seguito al cambiamento di stato di un suo Djinn, in giallo verranno indicate le nuove Psinergie, mentre le Psinergie perse saranno evidenziate in rosso. Se appare una freccia in alto a destra sullo schermo, usa la pulsantiera di comando ✚ per far scorrere la lista delle Psinergie.



SCAMBIARE UN DJINN

Nello **Schermo Selezione Djinn**, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare un Djinn e successivamente premi il pulsante A.

Puoi scambiare i Djinn con i personaggi sotto i quali appare il comando SCAMBIA. Seleziona il Djinn con cui vuoi scambiare quello che hai precedentemente selezionato e premi il pulsante A.

Apparirà lo stato dei due personaggi che effettuano lo scambio. In questo schermo, premi il pulsante R per spostarti dalle Psinergie di un personaggio a quelle di un altro. Se le Psinergie non possono essere tutte visualizzate sullo stesso schermo, puoi farle scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.

Dopo aver confermato i cambiamenti premi il pulsante A per completare lo scambio. Se decidi di annullare lo scambio, premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

DARE I DJINN

Nello **Schermo Selezione Djinn**, seleziona un Djinn e premi il pulsante A.

Puoi dare un Djinn soltanto ai personaggi sotto i quali appare il comando DAI. Seleziona un personaggio e premi il pulsante A.

A sinistra dello schermo sarà visualizzato lo stato del personaggio che dà il Djinn, a destra lo stato di chi lo riceve. In questo schermo, premi il pulsante R per visualizzare la Psinergia del personaggio che dà il Djinn e di chi lo riceve. Se le Psinergie sono troppe per essere tutte visualizzate sullo stesso schermo, puoi farle scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.

Dopo aver confermato i cambiamenti, premi il pulsante A per completare l'operazione, dando il Djinn. Se decidi di non dare più il Djinn e di annullare l'operazione, premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

! Djinn influenzano anche la classe dei personaggi.

COMANDI GENERALI

STRUM. (STRUMENTI)

Gli strumenti si acquistano nei negozi, ma si possono anche trovare nelle casse del tesoro. Selezionando il comando STRUM. puoi adoperare gli strumenti, attivarli o darli ad un altro personaggio. Un personaggio può portare fino a 15 diversi tipi di strumenti. Il numero degli strumenti consumabili che un personaggio può tenere è 30.

Nel gioco appaiono molti tipi di strumenti diversi. Alcuni, quando sono attivati, hanno effetti particolari.

SPADA LUNGA

CAPPELLO DI CUOIO

SCUDO DI LEGNO

ERBA

USARE E DARE STRUMENTI

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il personaggio che ha lo strumento che desideri usare o dare e premi il pulsante A.

Successivamente, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare lo strumento che intendi dare o usare. Se gli strumenti sono troppi per essere visualizzati tutti sullo stesso schermo, puoi farli scorrere usando la pulsantiera di comando ✚.

Descrizione dello strumento selezionato

Inoltre, se selezioni un'armatura o un'arma non attivata, a sinistra sullo schermo sarà evidenziato come l'attivazione di quello strumento influenzerà il tuo stato. Dopo aver selezionato uno strumento e premuto il pulsante A, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare USA o DAI e premi il pulsante A.

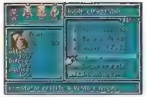
Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il personaggio con lo strumento che vuoi usare e premi il pulsante A. Se colui che riceve lo strumento è in grado di attivarlo, una finestra ti chiederà se vuoi attivare lo strumento immediatamente. Fai la tua scelta (SÌ o NO) e premi il pulsante A.

ATTIVARE E RIPORRE UNO STRUMENTO

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il personaggio con lo strumento che desideri attivare o riporre e premi il pulsante A.

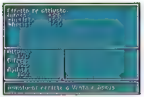
(Continua nella pag. successiva)

Seleziona lo strumento che desideri attivare o riporre e premi il pulsante A. Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per far scorrere gli strumenti. Inoltre, se selezioni un'armatura o un'arma non attivata, a sinistra dello schermo sarà evidenziato il modo in cui l'attivazione di quello strumento influenzerà il tuo stato.



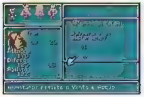
Seleziona ATTIVA o RIPONI con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A. Quando scegli RIPONI, a sinistra sullo schermo appariranno i cambiamenti che ciò causerà al tuo stato.

DETTAGLI SUGLI STRUMENTI



Con questa opzione, sul lato sinistro dello schermo appariranno l'effetto di uno strumento se è usato o attivato. Inoltre, potrai vedere quanti esemplari possiedi di ciascuno strumento.

BUTTA UNO STRUMENTO



Puoi buttare gli strumenti che non usi più. Se hai più di due esemplari dello strumento che vuoi buttare, premi la pulsantiera di comando ✚ in alto e in basso per selezionare la quantità da buttare e premi il pulsante A. Apparirà una finestra in cui ti verrà chiesto di confermare l'operazione. Seleziona SÌ se vuoi buttare lo strumento, oppure NO per annullare l'operazione, premendo poi il pulsante A. Fai attenzione a non buttare uno strumento che ti può essere utile (alcuni strumenti non possono essere buttati).

COMANDI GENERALI

STATO

Con l'opzione STATO puoi controllare in dettaglio le abilità e le caratteristiche dei tuoi personaggi. Premendo SELECT, potrai vedere una lista dei Djinn che hai ottenuto. I Djinn che non possiedi sono rappresentati da un vuoto in questa lista.

LO SCHERMO INFORMAZIONI STATO

Quando selezioni un personaggio e premi il pulsante A apparirà una descrizione dettagliata dello stato del personaggio. Allineando il cursore con una delle voci che appaiono su questo schermo, in cima allo schermo apparirà una descrizione del significato di quella voce.

Vedi pag. 30 per una descrizione dei problemi di stato del personaggio.

INFORMAZIONI DELLO SCHERMO DI STATO

LIVELLO – PUNTI ESPERIENZA – PS – PP	
Voce	Descrizione
LV	L'attuale livello del tuo personaggio.
ESP.	Vincendo i combattimenti guadagnerai Punti Esperienza e farai crescere il livello del tuo personaggio. Posiziona qui il cursore per vedere quanti punti ti mancano al raggiungimento del livello successivo.
PS	Sono i Punti Salute del tuo personaggio (il danno che può subire). Il numero a sinistra corrisponde ai PS attuali, mentre quello a destra indica i PS massimi. Se i PS scendono a 0, il personaggio va KO e non è più in grado di combattere.
PP	Sono i Punti Psinergia, cioè i punti disponibili per usare la Psinergia. Il numero a sinistra corrisponde ai Punti Psinergia attuali, mentre quello a destra indica i Punti Psinergia massimi. Quando si usa la Psinergia, i Punti Psinergia diminuiscono.

LE CARATTERISTICHE BASE DEL TUO PERSONAGGIO	
Voce	Descrizione
ATTACCO	Più alto è questo valore, maggiore è il danno causato dai tuoi attacchi diretti.
DIFESA	Più alto è questo valore, minore è il danno causato dagli attacchi diretti del nemico.
AGILITÀ	Più alto è questo valore, maggiore è la rapidità con cui puoi attaccare in battaglia.
FORT. (Fortuna)	Più alto è questo valore, maggiore è la probabilità di evitare attacchi e problemi di stato.

INFORMAZIONI SUI DJINN E GLI ELEMENTI	
Voce	Descrizione
DJINN	I Djinn piazzati ed il numero totale di Djinn per ciascuno dei quattro elementi.
LV	Più alto è questo valore, maggiore è l'effetto delle abilità elementali del Djinn.
FORZA	È la forza elementale di ciascun elemento. Più alto è questo valore, maggiore è il danno provocato da quegli attacchi elementali.
RESIST. (Resistenza)	Più alto è questo valore, minore è il danno provocato da quegli attacchi elementali.

MUOVERSI TRA GLI SCHERMI INFORMAZIONI STATO

Premendo il pulsante A sullo Schermo di Informazioni di stato, potrai vedere maggiori informazioni riguardanti lo stato del tuo personaggio. Inoltre, in alcuni schermi, puoi premere i pulsanti L o R per ottenere ulteriori informazioni sullo stato degli altri personaggi.

Psinergie Acquisite

1. **Icona Psinergia**
2. **Nome Psinergia**
3. **Punti Psinergia richiesti per usare la Psinergia**
4. **Tipo Psinergia**
   - = Terra
   - = Acqua
   - = Fuoco
   - = Vento
5. **Portata della Psinergia**

- Un nemico o compagno di squadra
- Tre nemici
- Fino a cinque nemici
- Fino a sette nemici
- Tutti i nemici o compagni di squadra

Premi il pulsante A sullo **schermo Psinergia** per visualizzare lo **schermo Strumenti**.

Nello **Schermo Strumenti** sono mostrati tutti gli strumenti dei personaggi. Premi la pulsantiera di comando ✚ a destra e sinistra per far scorrere gli strumenti.

LO SAPEVI?

PROBLEMI DI STATO

Se un nemico usa contro di te un attacco speciale, la conseguenza potrebbe essere un problema di stato. Per liberartene, potrai usare particolari tipi di Psinergia o recarti in un TEMPIO (vedi pag. 34).

VELENO: Il veleno provoca un danno continuato. Puoi liberarti da questo problema con ANTIDOTO o VELENOCURA.

DELUSIONE: Se il personaggio è afflitto dalla Delusione, può subire crisi che gli impediscono di attaccare. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR.

TRAMORPUNTA: Il personaggio è tramortito e non può agire. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR

SONNO: Il personaggio è addormentato e non può agire. Puoi liberarti da questo problema usando RIPRISTINO o ELISIR.

KO: Un personaggio che è andato KO in combattimento non è più in grado di lottare. Puoi liberarti da questo problema recandoti in un Tempio, oppure usando LINFA VITALE o RESURREZIONE.

Ci sono anche altri problemi di stato

Gli effetti di DELUSIONE, TRAMORPUNTA e SONNO spariscono a battaglia terminata.

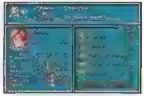
LE CLASSI DEI PERSONAGGI

Ogni personaggio appartiene ad una specifica classe, che può cambiare quando si piazza o si rimuove un Djinn. Con la classe, si modificano anche le caratteristiche di quel personaggio.

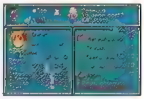
GLI EFFETTI DEL CAMBIAMENTO DI CLASSE

Quando si modifica la classe di un personaggio, possono avvenire i seguenti cambiamenti:

Il cambiamento della classe può avere effetto sulle caratteristiche di quel personaggio. Alcune possono peggiorare, altre migliorare.



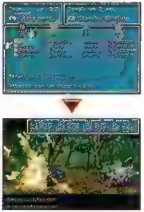
Le Psinergie disponibili cambiano con la classe. Se decidi di cambiare classe, fai attenzione a non perdere Psinergie di cui potresti aver bisogno. Prima di piazzare un Djinn, controlla sempre le modifiche che ciò potrà provocare.



GLI EFFETTI DEL PIAZZAMENTO DI UN DJINN

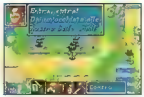
La classe di un personaggio si modifica secondo il tipo di Djinn piazzato su quel personaggio. Inoltre, Djinn dello stesso tipo hanno diverse caratteristiche individuali. Quando sono piazzati modificano le caratteristiche del personaggio, e ognuno di loro, quando è scatenato in battaglia, può avere un effetto particolare. Cerca di scegliere i Djinn più adatti alle caratteristiche dei tuoi personaggi, per trarne il maggiore vantaggio possibile.

Quando piazzi sul tuo personaggio un Djinn di Terra, il suo potere elementale di terra aumenterà, e, conseguentemente, crescerà la forza dei suoi attacchi di terra



I NEGOZI, LE LOCANDE E I TEMPLI

In molte delle città e dei villaggi che i tuoi personaggi visitano durante l'avventura troverai negozi, locande e altri luoghi che offrono servizi preziosi per il completamento della tua avventura.



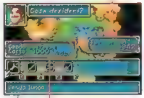
NEGOZI DI ARMI, ARMATURE E ALTRI STRUMENTI

In questi negozi puoi acquistare armi, armature, erbe e altri strumenti.

COMPRA COMPRA STRUMENTI

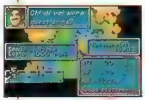
Seleziona con la pulsantiera di comando ✚ gli strumenti che vuoi acquistare e premi il pulsante A. Se più di sette diversi strumenti sono disponibili, a destra sullo schermo apparirà una freccia verde. Ciò significa che puoi far scorrere la lista usando la pulsantiera di comando ✚.

Le monete della squadra



Il nome e il costo dello strumento

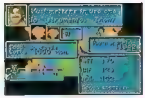
Seleziona il personaggio che userà lo strumento e premi il pulsante A. Se quel personaggio è in grado di attivare lo strumento, in basso a destra sullo schermo saranno evidenziati i cambiamenti di stato su quel personaggio. Se lo strumento non si può attivare, nella finestra di stato apparirà la scritta NON ATTIVABILE. Nel negozio degli strumenti, nella finestra in basso a destra sullo schermo apparirà una lista degli strumenti posseduti, con l'indicazione del numero di esemplari per ogni strumento.



Lo stato

(Continua nella pag. successiva)

Dopo aver acquistato uno strumento, se il personaggio che lo riceve è in grado di attivarlo, ti verrà chiesto se vuoi attivarlo immediatamente. Seleziona SÌ per eseguire l'operazione, altrimenti scegli NO e conferma premendo il pulsante A.



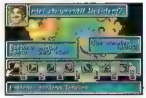
Se scegli di attivare immediatamente uno strumento, il negoziante ti chiederà se vuoi vendere ciò che hai rimpiazzato. Per vendere lo strumento precedente seleziona SÌ, altrimenti scegli NO e conferma premendo il pulsante A.

VENDI VENDI I TUOI STRUMENTI NEI NEGOZI

Nei negozi, puoi vendere gli strumenti che possiedi, selezionandoli. Quando apparirà il prezzo di vendita, potrai selezionare SÌ per concludere l'affare. Altrimenti scegli NO.

COMPRA STRUMENTI RARI

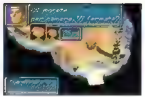
A volte nei negozi puoi trovare strumenti rari. Puoi acquistarli nello stesso modo in cui si acquistano quelli normali.



RIPARA RIPARA UNO STRUMENTO ROTTO

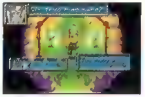
Puoi riconoscere uno strumento rotto dalla X che appare sulla sua icona nello **Schermo Strumenti**. Se vuoi ripararlo, scegli SÌ quando appare il costo dell'operazione. Altrimenti seleziona NO. Dopo aver riparato lo strumento, potrai utilizzarlo nuovamente.

LOCANDE



Dormire una notte nella locanda fa recuperare tutti i Punti Salute e i Punti Psinergia. Le tariffe variano secondo la città. Riposarsi alla locanda, tuttavia non serve per rimettere in sesto un personaggio KO, né a risolvere problemi di stato.

I TEMPLI



Nei templi si possono rimettere in sesto i personaggi che sono stati messi KO e risolvere altri problemi di stato. Naturalmente, uno dei membri della squadra deve soffrire di un problema di stato, per poterlo risolvere in un Tempio con la relativa cura.

RIANIMA — RIMETTI IN SESTO UN PERSONAGGIO MESSO KO

Con questa cura potrai rimettere in sesto un personaggio messo KO durante la lotta.

CURA VELENO — CURA UN PERSONAGGIO AVVELENATO

Con questa cura puoi curare un personaggio che ha subito un avvelenamento.

TOGLI SPIRITO — SCACCIA UNO SPIRITO DA UN PERSONAGGIO

Con questa opzione potrai scacciare uno spirito da un personaggio.

LIBERA MALEDIZ. — LIBERA UN PERSONAGGIO DALLA MALEDIZIONE

Con questa opzione, un personaggio si può disfare degli strumenti maledetti.

IL MENU DI PAUSA

Tranne che nelle lotte e durante particolari eventi, premendo START è sempre possibile accedere al **Menu di Pausa**.

PAUSA — SALVA IL GIOCO

Puoi avere fino a tre diversi giochi salvati. Scegli una delle tre posizioni disponibili e premi il pulsante A per salvare. Se vuoi salvare i dati di gioco in una posizione già occupata, dovrai sostituire il gioco precedentemente salvato. Ma fai attenzione, perché i dati sovrascritti non potranno più essere recuperati.

Non spegnere (OFF) la console e non resettare durante il salvataggio.

PAUSA — RIPOSO

È una funzione utile se vuoi interrompere il gioco per un breve periodo. Se resti troppo a lungo in questa modalità, la console si spegnerà automaticamente. Se interrompi il gioco per un tempo relativamente lungo, è sempre consigliabile spegnere il Game Boy Advance (OFF).

Per entrare in **modalità Riposo** tieni premuti contemporaneamente SELECT e i pulsanti L e R. Premili nuovamente per uscire da questa modalità. Puoi attivarla in qualsiasi momento, anche durante combattimenti ed eventi particolari.

PAUSA — IMPOSTAZIONI

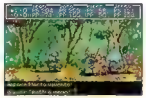
Tutte le impostazioni si possono modificare con la pulsantiera di comando ✚. Con la funzione AUTO-RIPOSO attiva (SÌ), la console si spegnerà automaticamente se non la utilizzerai per un certo periodo di tempo. Premendo contemporaneamente SELECT e i pulsanti L e R per un certo periodo di tempo, potrai riattivare la console.

COME COMBATTERE

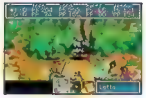
Nel corso della tua avventura dovrai lottare contro molti nemici. Oltre ad attaccare direttamente con un'arma, puoi anche avvalerti della PSINERGIA o fare ricorso ad un Djinn.

LE LOTTE, DALL'INIZIO ALLA FINE

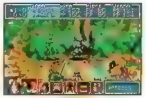
I combattimenti iniziano quando in un sotterraneo o nella mappa del mondo ti imbatti in un nemico. All'inizio di ogni LOTTA puoi scegliere FUGA, ma non sempre riuscirai a scappare.



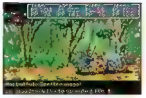
Scegliendo LOTTA è probabile che tu colga i tuoi avversari di sorpresa attaccando per primo, ma è anche possibile che sia tu a essere colto di sorpresa...



Le lotte si svolgono a turni, all'inizio di ogni turno devi scegliere un'azione per ciascun membro della tua squadra. Quindi i personaggi e i nemici si attaccheranno a turni, a seconda del loro livello di agilità.



Il combattimento termina quando tutti i nemici sono fuggiti o sono stati messi KO. Se invece tutti i tuoi personaggi vengono messi KO, il gioco terminerà e dovrai ricominciare dall'ultima città o sotterraneo in cui sei entrato o da un gioco salvato.

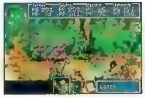


I COMANDI DI PRE-COMBATTIMENTO

Prima di ogni turno di Lotta potrai scegliere se combattere o meno.

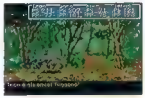
COMANDO LOTTA

Scegli questo comando per iniziare la lotta vera e propria.
Per una descrizione dei comandi di combattimento vedi pagg. 38 – 47.



COMANDO FUGA

Scegli questo comando per cercare di scappare, evitando così la lotta. Se però non riesci a scappare dovrai respingere tutti gli attacchi dei nemici per quel turno.

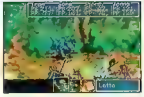


COMANDO STATO

Scegli questo comando per controllare lo stato dei tuoi personaggi. In effetti, prima di iniziare la lotta può esserti utile verificare il livello di PS e la Psinergia disponibile.

TORNARE AI COMANDI DI PRE-COMBATTIMENTO DOPO AVER SCELTO LOTTA

Premi il pulsante B per cambiare le mosse già scelte, tornando ai comandi di pre-combattimento. Questi comandi ricompariranno anche durante la lotta, all'inizio di ogni turno.

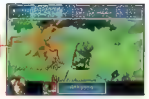


I COMANDI DI COMBATTIMENTO

Una volta cominciata la lotta, per affrontare i tuoi nemici puoi scegliere i sei comandi spiegati qui di seguito.

COMANDO DI COMBATTIMENTO ATTACCO

Scegli questo comando per sferrare un attacco diretto su un nemico con un'arma attivata. Con la pulsantiera di comando ✚ sposta il cursore sul nemico che vuoi attaccare e premi il pulsante A. Se il nemico che hai scelto di attaccare scappa o viene sconfitto prima che tu possa attaccarlo, il tuo personaggio difenderà automaticamente.



COMANDO DI COMBATTIMENTO PSINERGIA

Puoi usare la PSINERGIA per attaccare un nemico o per curare i compagni della tua squadra. Seleziona la Psinergia da usare con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A.

Quindi usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare l'obiettivo della Psinergia. Alcuni tipi di Psinergia hanno una portata maggiore degli altri.

Per maggiori informazioni vedi la pagina successiva

LO SAPEVI?

Ogni tipo di Psinergia ha la sua portata. Quelle con ampia portata avranno effetti diversi sugli obiettivi all'interno del loro raggio d'azione. Dunque, quando attacchi i nemici con la Psinergia, considera attentamente queste differenze prima di scegliere il tuo obiettivo.

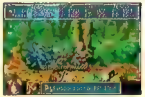
[illegible]

La Psinergia che ha effetti diversi su obiettivi multipli avrà il maggior risultato sul nemico o il compagno di squadra al centro della sua area d'azione. I suoi effetti diminuiscono verso la periferia dell'area d'azione, ma ci sono delle eccezioni. Scegliendo gli obiettivi della Psinergia, ricorda che il cursore più grande indica quale obiettivo sarà maggiormente colpito.

Il nemico al centro subirà il danno maggiore.

[illegible]

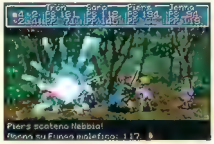
La portata della Psinergia può variare a seconda di come scegli gli obiettivi. Nell'immagine a destra, la Psinergia applicata su tre nemici ha il centro d'azione sul nemico posto all'estrema destra. In questo caso la Psinergia avrà effetto solo su due dei tre nemici.



La portata della Psinergia può variare in base alla scelta dell'obiettivo.

VARIAZIONI DELLA PSINERGIA DURANTE LA BATTAGLIA

Quando durante la lotta scateni un Djinn (vedi pag. 42) la classe del tuo personaggio e le Psinergie disponibili potrebbero cambiare. Scatenare un Djinn potrebbe anche disattivare una Psinergia che potrebbe esserti utile nel combattimento, dunque rifletti bene prima di farlo.



RICARICA DEI PUNTI PSINERGIA

La Psinergia è utile, ma devi stare attento a non abusarne. Devi infatti conservarla anche per altre necessità più grandi. Pernottando in una LOCANDA o usando determinati strumenti recupererai i Punti Psinergia. Anche camminare fa recuperare i Punti Psinergia.

ESEMPI DI PSINERGIA

Nei tuoi viaggi potrai apprendere diversi tipi di Psinergia, eccone qualcuna:

PSINERGIA DI TERRA

Nome	PP necessari	Effetto	Effetto
RIMEDIO	3	1	Recupera 70 PS
TREMITO	4	3	Attacco con terremoto
SPIRA	5	1	Attacco con stalagmite
CRESCITA	4	1	Uso nella lotta e...?
RITIRATA	6	–	Torna all'ingresso del sotterraneo

PSINERGIA DI FUOCO

Nome	PP necessari	Effetto	Effetto
VAMPE	4	3	Attacco con fiamme
FIAMMA	6	1	Attacco con drago di fiamme
RAGGIO CALDO	7	3	Attacco con un raggio di calore
PROSTRAZIONE	4	1	Cala la Difesa di un nemico
MARE ARDENTE	12	3	Attacco di fiamme devastanti

PSINERGIA DI VENTO

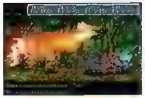
Nome	PP necessari	Effetto	Effetto
TURBINE	5	3	Attacco con tornado
RAGGIO	6	3	Attacco con tempesta
IMPATTO	7	1	Aumenta l'Attacco di un compagno
SONNO	5	3	Fa addormentare nemici multipli
TELEPATIA	1	–	Permette di leggere la mente del bersaglio

PSINERGIA D'ACQUA

Nome	PP necessari	Effetto	Effetto
BRINA	5	3	Attacco di gelide folate
OFFERTA	4	1	Recupera 100 PS
ANTIDOTO	2	1	Cura dal veleno
FREDDO	6	3	Attacco di freddo intenso
RIPRISTINO	3	1	Rimuove Sonno, Stordimento e Delusione

COMANDO DI COMBATTIMENTO **DJINN**

Questo comando ti consente di scatenare un Djinn piazzato o di metterlo in standby.

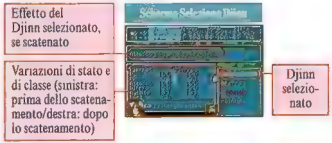


Durante la lotta, potrai compiere diverse azioni con il comando DJINN, che variano a seconda dello stato del Djinn. Se tutti i tuoi Djinn sono in recupero, potrai scegliere il comando DJINN, ma non riuscirai a fare niente.

Condizione del Djinn	Opzioni del comando Djinn
PIAZZATO	Scatenare un Djinn o metterlo in STANDBY
STANDBY	Piazzare un Djinn
In recupero	Nessuna

SCATENARE UN DJINN PIAZZATO

Per prima cosa seleziona un Djinn da usare. Puoi scatenare qualsiasi Djinn che è stato piazzato (i nomi di quelli piazzati appaiono in bianco). Saranno indicati gli effetti dello scatenamento e le variazioni di stato. Dopo aver selezionato un Djinn, premi il pulsante A.



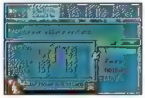
(Continua nella pag. successiva)

Scatenando un Djinn, questo attaccherà il nemico o userà un'abilità speciale su un tuo compagno di squadra. A seconda del tipo di Djinn, è probabile che tu debba scegliere un nemico quale obiettivo del suo attacco o un compagno di squadra su cui applicare l'abilità speciale.

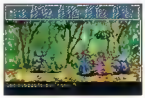
Quando inizia il tuo turno di lotta, il Djinn scatenerà l'attacco o userà la sua abilità. Il Djinn scatenato passerà poi allo stato di STANDBY e al prossimo turno potrai usare il comando EVOCA (vedi pagg. 44 46).

PIAZZARE UN DJINN CHE SI TROVA IN STANDBY

Innanzitutto seleziona un Djinn da piazzare. Puoi piazzare un qualsiasi Djinn in standby il cui nome appaia in rosso. Sullo schermo appariranno la sua condizione e gli effetti di stato risultanti dal suo piazzamento. Dopo aver selezionato un Djinn, premi il pulsante A.



Quando è il tuo turno di attaccare, piazza il Djinn, che potrai scatenare al turno successivo.

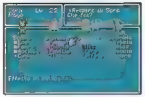


COMANDO DI COMBATTIMENTO

EVOCA

Usando un Djinn in STANDBY potrai evocare un potente spirito. Ogni Djinn usato per evocare passerà poi alla fase di recupero.

Per poter evocare, devi avere per lo meno un Djinn in STANDBY. Via via che aumenta il numero dei Djinn che hai, aumenteranno anche i tipi di spiriti che potrai evocare. In base al numero e ai tipi di Djinn che usi per evocare, potrai invocare più spiriti diversi.



COME EVOCARE

1 Seleziona EVOCA e premi il pulsante A per visualizzare la lista di spiriti da evocare. Seleziona lo spirito che vuoi evocare con la pulsantiera di comando ✥ e premi il pulsante A.

Descrizione dello spirito selezionato.

Djinn in standby, disposti per tipo da sinistra a destra: di Terra, Acqua, Fuoco e Vento (i numeri diminuiscono via via che evochi).

Spiriti che puoi evocare: Quando sono disponibili più di cinque spiriti da evocare, usa la pulsantiera di comando ✥ per scorrere tra le finestre.

(Continua nella sezione 2 della pag. successiva)

LO SAPEVI? TUTTI POSSONO EVOCARE

Con il comando DJINN puoi comandare solo i Djinn in tuo possesso, ma basta che un qualsiasi compagno di squadra abbia un Djinn in standby perché tutti lo possano usare per evocare. Se ci sono abbastanza Djinn in standby, due membri della squadra possono evocare lo stesso spirito allo stesso turno.

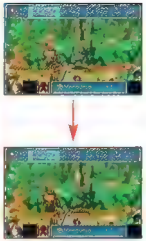
2 Seleziona i nemici che dovranno essere attaccati dallo spirito evocato. Premi la pulsantiera di comando ✥ a sinistra e destra per selezionare l'obiettivo e poi premi il pulsante A. Vedi pag. 46 per una spiegazione della portata degli attacchi. Quando evochi uno spirito, il tuo potere elementale dello stesso tipo dello spirito evocato sale per la durata del combattimento, aumentando proporzionalmente alla forza dello spirito.

LO SAPEVI? GLI EFFETTI DELL'EVOCAZIONE

Nella finestra di selezione evocazione viene visualizzata la quantità di Djinn in standby, suddivisi per tipo. Ogni volta che usi un Djinn per evocare, diminuisce il numero del tipo di Djinn usato per evocare e il numero e del tipo degli spiriti che puoi evocare. Ovviamente questi Djinn e spiriti non sono mai usati fino ad esaurimento, quindi se riporti i Djinn in recupero allo stato di STANDBY, potrai recuperare la capacità di evocare.

LA PORTATA DEGLI SPIRITI EVOCATI

Gli spiriti evocati attaccano tutti i nemici. Spostando il cursore con la pulsantiera di comando ✚ per selezionare il nemico che deve essere attaccato dallo spirito, il cursore si sposterà tra i nemici come indicato nella figura a destra. Questo serve per scegliere i nemici che subiranno il danno massimo dallo spirito.



LO SAPEVI? DOPO UN'EVOCAZIONE

Il Djinn usato per evocare uno spirito passerà alla fase di recupero dopo l'evocazione. Il Djinn in recupero sarà piazzato automaticamente per un personaggio dopo un turno di lotta o dopo aver camminato sulla mappa del mondo o in un sotterraneo. Mentre la squadra sta camminando, un avviso sonoro ti avvertirà quando il Djinn è nuovamente piazzato dopo il recupero.

SPIRITI DA EVOCARE

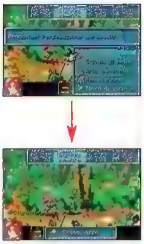
Ci sono molti spiriti diversi che la tua squadra può evocare. Più saranno i Djinn in standby e più saranno gli spiriti che potrai evocare.

SPIRITI DA EVOCARE

Nome spirito	Djinn necessari	Descrizione
VENERE	1 Djinn Terra	Uno spirito di terra
MARTE	1 Djinn Fuoco	Uno spirito di fuoco
RAMSETE	2 Djinn Terra	Un guardiano faraone morto vivente
KIRIN	2 Djinn Fuoco	Uno spirito di carica in fiamme

COMANDO DI COMBATTIMENTO **STRUMENTI**

Nella lotta puoi usare degli strumenti che hai con te. Prima scegli lo strumento che vuoi usare e quindi premi il pulsante A. Poi seleziona un obiettivo su cui usare lo strumento. A seconda dello strumento, l'obiettivo può essere un tuo compagno di squadra o un nemico. Dopo aver scelto l'obiettivo, premi il pulsante A per confermare.



LO SAPEVI? NON TUTTI GLI STRUMENTI POSSONO ESSERE USATI NEL COMBATTIMENTO

Sullo **Schermo Selezione Strumento** sono indicati in giallo gli strumenti che non possono essere usati nella lotta. Puoi invece avvalerti di quelli scritti in bianco.

COMANDO DI COMBATTIMENTO **DIFENDI**

Difendendoti puoi ridurre il danno ricevuto da un attacco nemico. Seleziona il comando DIFENDI con la pulsantiera di comando ✚ e premi il pulsante A. Usa DIFENDI in particolare quando un personaggio ha pochi PS o quando non vi sono altre alternative.

ASSEMBLEA DI ADEPTI

Verso la fine del gioco, le squadre di Felix e Isaac si uniranno permettendoti di avere un gruppo di otto alleati. Le seguenti spiegazioni illustrano come gestire un gruppo di tali dimensioni.

Anche se il numero di personaggi nel tuo gruppo aumenta da quattro a otto, il numero di personaggi che possono eseguire attacchi diretti in battaglia è limitato a quattro. Puoi scambiare facilmente i personaggi nello **Schermo di Stato**. Puoi scambiare i personaggi anche durante uno scontro.

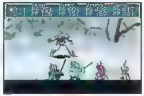
I personaggi sono raggruppati a seconda di chi è nel gruppo d'attacco e chi no, come si vede nella figura a destra. Scorri fra i due gruppi premendo la pulsantiera di comando ✥ in alto o in basso. Seleziona il personaggio da scambiare premendo la pulsantiera di comando ✥ a destra e sinistra. Una volta selezionato il personaggio da scambiare, usa i pulsanti L e R per cambiare la sua posizione tra le fila.

Gruppo d'attacco (fila superiore)

Gruppo di supporto (fila inferiore)

Quando vuoi sostituire un personaggio del gruppo d'attacco con uno del gruppo di supporto durante uno scontro, seleziona CAMBIA dai comandi di pre-combattimento e premi il pulsante A.

Usa la pulsantiera di comando ✥ per selezionare il personaggio che vuoi togliere dalla battaglia.



Apparirà il nome e lo stato del personaggio in standby. Usa la pulsantiera di comando ✥ per scegliere il personaggio che vuoi portare in battaglia e premi il pulsante A.

Ogni turno può essere sostituito solo uno dei quattro personaggi del gruppo d'attacco.

DJINN DA EVOCARE

	Nome	Effetti del piazzamento	Abilità nella lotta
	ECO	PS +9 / PP +4 / ATTACCO +3	Attacca con un colpo doppio
	FERRO	PS +11 / DIFESA +2 / AGILITÀ +3	Aumenta le difese della squadra
	ACCIAIO	PS +9 / ATTACCO +4 / DIFESA +2 / FORTUNA +1	Risucchia i PS con un bacio
	FANGO	PS +10 / PP +4 / AGILITÀ +3	Rallenta un avversario con il fango
	FIORE	PS +12 / PP +4	Dona PS agli alleati
Djinn di Fuoco	MICCIA	PS +10 / ATTACCO +3	Colpisce con il potere di Marte
	TIZZONE	PS +8 / ATTACCO +5 / FORTUNA +1	Aumenta l'Attacco degli alleati
	FAVILLA	PS +11 / PP +6	Rianima un alleato
	CINIGIA	PS +9 / ATTACCO +2 / AGILITÀ +2 / FORTUNA +1	Paralizza un nemico con un colpo
	LEGNA	PS +11 / PP +3 / AGILITÀ +3	Aumenta l'Agilità della squadra
Djinn di Vento	RESPIRO	PS +9 / DIFESA +3 / ATTACCO +3	Ridà PS velocemente
	BLITZ	PS +10 / PP +4 / ATTACCO +3	Stordisce un nemico con un lampo
	ETERE	PS +8 / PP +4 / AGILITÀ +3 / FORTUNA +2	Concentrazione per recuperare PP
	ZAFFATA	PS +11 / ATTACCO +4	Calma un nemico
	FOSCHIA	PS +10 / DIFESA +2 / AGILITÀ +3 / FORTUNA +2	Ti nasconde per non subire danni
Djinn d'acqua	NEBBIA	PS +9 / DIFESA +2 / AGILITÀ +2 / FORTUNA +1	Acceca un nemico con la nebbia
	ACIDO	PS +8 / PP +4 / ATTACCO +3	Riduce la resistenza di un nemico
	FONTE	PS +11 / PP +5	Grazie a erbe lenitive
	OMBRA	PS +9 / DIFESA +3 / FORTUNA +2	Crea uno scudo d'acqua
	FREDDO	PS +10 / PP +3 / DIFESA +2	Colpisce riducendo la difesa nemica

SPIRITI DA EVOCARE

Il tipo ed il numero di Djinn richiesti per effettuare l'evocazione.

SPIRITI DA EVOCARE

Nome	Djinn	Nome	Djinn	Nome	Djinn	Nome	Djinn
VENERE	1 Terra	RAMSETE	2 Terra	ZAGAN	1 Terra/ 1 Fuoco	PROCNE	3 Vento
MARTE	1 Fuoco	KIRIN	2 Fuoco	MEGERA	1 Fuoco/ 1 Vento	NETTUNO	3 Acqua
GIOVE	1 Vento	ATALANTA	2 Vento	CIBELE	3 Terra	FLORA	1 Terra/ 2 Vento
MERCURIO	1 Acqua	NEREIDE	2 Acqua	TIAMAT	3 Fuoco	MOLOCH	1 Vento/ 2 Acqua

PSINERGIA UTILIZZATA IN VIAGGIO

Le Psinergie che seguono possono essere utilizzate in viaggio (tranne che in combattimento).
L'effetto ottenuto sarà diverso a seconda della Psinergia utilizzata, compresi altri non menzionati qui.

Nome	PP necessari	Effetto	Nome	PP necessari	Effetto
SPOSTA-MENTO	2	Muove un oggetto da terra	RIVELA-ZIONE	1	Rivela oggetti nascosti
RITIRATA	6	Torna all'ingresso del sotterraneo	PALA	1	Scava nel terreno soffice
TELEPATIA	1	Legge il pensiero	BRINA	5	Trasforma le pozze in colonne di ghiaccio
TURBINE	5	Spazza via le foglie	RIMEDIO	3	Recupera 70 PS
CRESCITA	4	Fa crescere i rampicanti	SUPER-RIMEDIO	7	Recupera 150 PS
TREMORE	1	Scuote gli oggetti	OFFERTA	4	Recupera 100 PS
FUNE	1	Solleva e sposta oggetti leggeri	TRIBUTO	8	Recupera 200 PS
MARTELLO	2	Schiaccia gli oggetti nel terreno	VELENO-CURA	2	Cura un alleato dal veleno

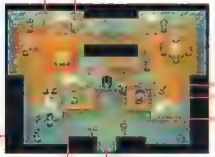
L'ARENA

Vai all'Arena per combattere contro orde di mostri o per sfidare una squadra di amici. Nell'Arena non puoi usare il **Menu di Pausa** o la funzione RIPOSO.

Leggi attentamente tutte le informazioni a pag. 55 prima di effettuare uno SCONTRO IN LINK (vedi pag. 54).

ENTRARE NELL'ARENA

Innanzitutto scegli LOTTA dal **Menu d'Avvio**. Apparirà lo **Schermo Selezione File** in cui, con la pulsantiera di comando ✥, devi selezionare un file da usare nell'Arena, quindi premi il pulsante A. Dopo aver selezionato un file, apparirà la sala d'attesa dell'Arena.



Queste icone mostrano la serie di vittorie che hai salvato nell'Arena.

Parla a questa persona per ricevere lo stesso trattamento che riceveresti in un Tempio.

Questa persona ti dirà quanti combattimenti hai vinto contro i mostri.

Banco record Scontri in link
Parla con questa persona ponendoti di fronte al banco per sentire le tue vittorie totali aggiornate. Se le parli dal lato sinistro del banco, ti dirà qual è stata la tua serie vincente più lunga.

Cerchio dei gladiatori

Sala d'attesa dell'Arena

Reception
Per partecipare ad una lotta devi parlare alla signorina a questo banco.

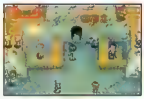
Da questa parte per tornare al **Menu d'Avvio**.

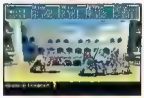
SCONTRI COI MOSTRI — UN GIOCATORE

Quando ti rivolgi alla reception senza esserti collegato ad un altro Game Boy Advance, puoi partecipare ad uno SCONTRO COI MOSTRI. Parla alla signorina al banco e scegli SÌ per partecipare. Scegli NO per annullare. Conferma con il pulsante A. Quando sei pronto per iniziare la lotta, entra nel Cerchio dei gladiatori a destra del banco della reception. Dopo esservi entrato, si aprirà la porta davanti a te e la lotta potrà iniziare.

Gli scontri coi mostri hanno le stesse fasi delle lotte durante la tua avventura. Al termine della lotta tornerai alla sala d'attesa.

Se vinci la lotta potrai scegliere se partecipare alla lotta successiva. Scegli SÌ per continuare a lottare, altrimenti scegli NO. Conferma con il pulsante A. Se perdi la lotta, il combattimento terminerà.



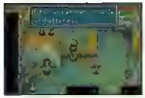


INFORMAZIONI SULLO SCONTRO COI MOSTRI

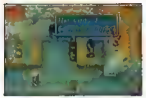
- Nelle lotte contro i mostri appariranno solo i mostri che hai sconfitto nel gioco.
- Se esci dopo aver vinto una lotta, i PS e i PP della tua squadra torneranno ai massimi livelli, non sarà così invece se scegli di continuare a lottare.
- Puoi continuare a lottare contro i mostri fino a quando tutti i tuoi compagni di squadra sono KO.
- Negli scontri coi mostri non riceverai né monete né punti esperienza.

SCONTRI IN LINK — DUE GIOCATORI

Collegandoti ad un altro Game Boy Advance, puoi partecipare ad alcune lotte per uno o due giocatori, iscrivendoti alla reception. Se il tuo avversario accetta la tua sfida, la lotta avrà inizio. Quando sei pronto per lottare, entra nel cerchio dei gladiatori a destra del banco della reception. Quando entrambi i giocatori sono entrati nel loro cerchio, la porta si aprirà e la lotta avrà inizio.
Combattere contro la squadra di un altro giocatore è lo stesso che combattere i mostri nel gioco. All'inizio di ogni turno, i giocatori scelgono i loro comandi, dando inizio alle azioni per quel turno. Al termine della lotta, tornerai alla sala d'attesa.



Se il cavo Game Link per Game Boy Advance non è inserito correttamente, saranno disponibili solo gli scontri coi mostri.



I risultati degli scontri in link vengono salvati automaticamente. Puoi vedere i risultati salvati al banco scontri in collegamento. Devi recarti a questo banco se vuoi iniziare un nuovo Scontro in link.

INFORMAZIONI SUGLI SCONTRI IN LINK

- Ad uno Scontro in link può partecipare una squadra composta da un massimo di tre personaggi.
- Non riceverai né monete né punti esperienza nelle lotte in collegamento.
- Quando un giocatore ha scelto i suoi comandi, anche l'altro giocatore deve effettuare la sua scelta entro 15 secondi, altrimenti i personaggi senza comandi assumeranno automaticamente il comando DIFENDI.

Il personaggio all'estrema destra della squadra non potrà partecipare alla lotta.

Uso del cavo Game Link™ per Game Boy Advance

Ecco qui tutte le informazioni necessarie per collegare due Game Boy Advance.

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore
Cassette di gioco ..... Una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Un cavo

Istruzioni per il collegamento

Game Boy Advance e cavo Game Link per Game Boy Advance

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate il cavo Game Link alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*

- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*

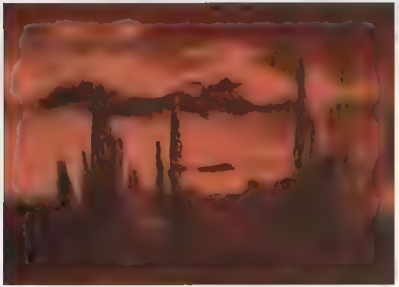
Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando sono collegati più di due Game Boy Advance.*

Il racconto dell'Alchimia

In un tempo remoto, secondo la leggenda, il potere dell'Alchimia governava il mondo di Weyard. La sua forza aveva trasformato, come piombo in oro, piccoli gruppi di uomini in civiltà fiorenti. Con il tempo però, i sogni folli degli uomini avevano portato al conflitto. Sogni di ricchezza, di dominio sul creato...
Sogni di guerra e conquista. Questi miraggi avrebbero portato il mondo alla rovina, se un pugno di coraggiosi non avesse rinchiuso il potere dell'Alchimia nelle profondità del Monte Aleph.



Libro I – Riepilogo

La città di Vale conservò questo segreto per anni, finché Isaac e Jenna, i cui genitori morirono nella tempesta di 3 anni prima, non penetrarono nel Tempio di Sol. Saturos e Adexia, del Clan Marte, li seguirono nel luogo sacro. Con loro viaggiava il fratello di Jenna, Felix, creduto morto nella stessa, tragica tempesta. Saturos e Adexia rubarono gli Astri Elementali, la chiave per accedere al potere dell'Alchimia, e rapirono Jenna e Kraden il dotto.

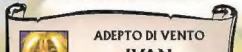
Se i quattro Astri fossero stati usati per accendere i fari, niente avrebbe più trattenuto l'Alchimia. Isaac e Garet decisero di fermare Saturos, salvare i propri amici e riportare gli Astri Elementali nel Tempio di Sol. Si allearono a Ivan, un giovane Adepto di Vento e inseguirono Saturos e Adexia a Imil, una città nella morsa del gelo, nei pressi del Faro di Mercurio.

Là, incontrarono la guardiana del faro, un Adepto d'Acqua di nome Mia. Con lei, inseguirono Saturos fino alla cima del Faro di Mercurio. Era troppo tardi però. Il faro fu acceso e Saturos riuscì a fuggire. Di nuovo cominciò l'inseguimento, dall'Angara fino al Mare di Karagol. Dopo una difficile traversata per mare, Isaac riuscì ad arrivare a Tolbi. Parlò con il capo della città, Babi Un uomo strano. Babi iscrisse Isaac al Colosso per testarne le forze. Isaac vinse la sfida e conquistò la fiducia di Babi che gli rivelò un segreto...

Grazie ad una pozione della terra scomparsa di Lemuria, egli aveva vissuto per 150 anni! Si offrì di aiutare Isaac, che partì verso il Gondowan. Nella città di Lalivero, Isaac scoprì che Saturos e Adexia avevano rapito una giovane ragazza di nome Sara che portarono al faro. Isaac li affrontò e vinse sulla cima, senza impedire però, che il faro fosse acceso.

Seguì un grande cataclisma. Sara precipitò in mare. Felix si tuffò per salvarla, ma entrambi si persero tra i flutti. Jenna lasciò il faro per cercarli, ma senza risultato. . Isaac tornò a Lalivero, dove Babi gli chiese di trovare Lemuria e i rimanenti fari. Gli donò una nave lemuriana perché salpasse per quella terra inaccessibile. Questo capitolo della nostra storia inizia con Jenna, poco prima che il Faro di Venere sia acceso.

I Protagonisti

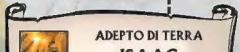


ADEPTO DI VENTO

IVAN

Un giovane ragazzo dal passato misterioso

Allevato da Mastro Hammet, potente mercante del villaggio di Kalay, Ivan possiede il potere di leggere le menti ed i cuori degli uomini. Mastro Hammet gli ha donato il Bastone Sciamanico, un oggetto di immenso potere. Quando questo gli viene rubato, Isaac e Garet si offrono di aiutarlo a recuperarlo. Ivan si unisce a Isaac e Garet ed insieme inseguono Saturos e Adexia. Sulla cima del Faro di Venere, Ivan cede il Bastone Sciamanico a Felix in cambio della sicurezza di Sara.



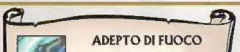
ADEPTO DI TERRA

ISAAC

Il personaggio principale di Golden Sun

Isaac proviene da Vale, la città che un tempo era a guardia degli Astri Elementali, nascosti nel Tempio di Sol per generazioni. Questi quattro gioielli contengono l'essenza delle energie elementali che compongono la materia: terra, acqua, fuoco e vento. Se i gioielli vengono usati per accendere i fari elementali, il potere dell'Alchimia sarà nuovamente libero. Isaac vuole impedire che ciò avvenga. Al momento è il possessore dell'Astro Marte.

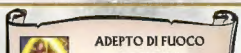
NEMICI



ADEPTO DI FUOCO

SATUROS

Clan di Marte



ADEPTO DI FUOCO

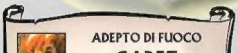
ADEXIA

Clan di Marte

Saturos e Adexia provengono dal Clan di Marte, uno strano clan di Adepti che vivono sulle terre ghiacciate del nord. Dopo aver rubato gli Astri Elementali dal Tempio di Sol, cercano di accendere i quattro fari elementali prima che Isaac e Garet li raggiungano. Riescono ad accendere il Faro di Mercurio ma cadono entrambi sul Faro di Venere nel tentativo di accenderlo.

ALLEATI

COMPAGNI DI VIAGGIO

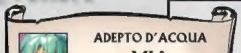


ADEPTO DI FUOCO

GARET

Amico d'infanzia di Isaac

Garet è il nipote del sindaco di Vale. Quando gli Astri Elementali vengono rubati dal Tempio di Sol, Garet lascia Vale per seguire l'amico Isaac nella sua avventura.



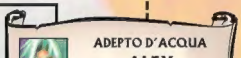
ADEPTO D'ACQUA

MIA

Membro del Clan di Mercurio, protettrice del faro d'acqua

Mia si allea alla squadra di Isaac per proteggere il Faro di Mercurio. Apprende che Alex, un altro membro dell'antico clan, si è unito a Saturos e Adexia. Quando questi riescono ad accendere il Faro di Mercurio, Mia comprende che il suo destino è legato a Isaac ed ai suoi amici.

STESSO CLAN

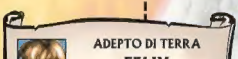


ADEPTO D'ACQUA

ALEX

Membro del Clan di Mercurio, protettore del faro d'acqua

Nato nel clan che ha giurato di proteggere il Faro di Mercurio, Alex si è alleato con Saturos. Ha aiutato Saturos e Adexia ad accendere il Faro di Mercurio. Le sue ragioni al momento rimangono sconosciute.



ADEPTO DI TERRA

FELIX

Il personaggio principale di Golden Sun: L'era perduta

Felix, un giovane di Vale, è il fratello maggiore di Jenna. Tre anni fa è stato creduto morto insieme ai suoi genitori nella tempesta che ha colpito Vale. Salvato da Saturos e Adexia, ha viaggiato con loro fin da allora.

BABI

L'anziano sindaco di Tolbi

Babi ha allungato oltremisura la propria vita grazie ad una pozione del continente perduto di Lemuria. Ora le sue scorte di questa pozione stanno finendo. In cambio della nave lemuriana, Babi ha ordinato a Isaac di trovare l'antica isola di Lemuria. Accanto a sé egli ha raccolto i più grandi alchimisti per cercare di studiare le antiche arti lemuriane.Kraden il dotto, di Vale, era uno di questi alchimisti.

IODEM

Capo ministro di Babi

Iodem ha giurato di aiutare Isaac in ogni modo. È a capo delle forze armate di TOLBI, che attendono Isaac nella città di Lalivero.

Mercurio

ADEPTO DI VENTO

SARA

Una giovane di Lalivero

Soprannominata "figlia degli dei" dalla gente in città, Sara è stata fatta prigioniera da Babi per obbligare gli abitanti di Lalivero a costruirgli un faro elementale personale. Saturos e Adexia l'hanno rapita da Tolbi, ma Felix ha giurato che nessun danno le sarà arrecato mentre si trovano a viaggiare insieme.

ADEPTO DI FUOCO

JENNA

Sorella minore di Felix

AMICI

KRADEN

Un dotto che studia il potere dell'Alchimia

Jenna è una ragazza di Vale. È un'amica d'infanzia di Isaac e Garet. È stata testimone della piena che si prese suo fratello e i suoi genitori. Per anni li ha creduti morti. Ora lei e Kraden sono tenuti in ostaggio da Saturos e Adexia, suo fratello viaggia con loro.

Kraden ha vissuto a Vale negli ultimi anni. Con il tempo è diventato amico di Isaac, Garet e Jenna. Continua a tutt'oggi le sue ricerche sul Tempio di Sol e sulle origini dell'Alchimia.

Lo studio dell'Alchimia si focalizza sulla creazione della Pietra dei Saggi. Una pietra, concentrato dell'energia elementale, che dona a chi la possiede il potere di dominare il mondo. Kraden ha raggiunto il Tempio di Sol con la speranza di trovare gli Astri Elementali e di risolvere il mistero della Pietra dei Saggi. Tutto è cambiato ora che Saturos e Adexia hanno rubato tre degli Astri Elementali e tengono lui e Jenna in ostaggio.

Giove

Domande e risposte

D *Non so dove andare, cosa faccio adesso?*

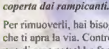
R Prova a tornare al villaggio più vicino e parla con tutti gli abitanti. Raccogli ogni informazione. Leggendone le menti, potrai scoprire cose che altrimenti non ti direbbero!

D *Non riesco a trovare altri Djinn. Cosa faccio?*

R I Djinn vivono nei posti più strani, sotterranei, foreste e persino in città! Possono abitare in luoghi che appaiono irraggiungibili. Quando entri in un nuovo villaggio o labirinto, ricordati di cercarli dappertutto!
Potrai incontrare i Djinn anche in battaglia, girando per il mondo. Se ti sfuggono non dovrebbe essere troppo difficile ritrovarli nella stessa zona dove ti hanno attaccato la prima volta. Insisti e non lasciare che ti sfuggano!

D *Mi sembra di aver visto una caverna, ma è coperta dai rampicanti. Come ci entro?*

R Per rimuoverli, hai bisogno di un potere speciale che ti apra la via. Controlla le tue Psinergie, una di esse potrebbe fare al caso tuo. E se trovi altre aree che ti sembrano strane, prova ad usare diverse Psinergie per vedere cosa succede!



D *Ci sono luoghi che riesco a vedere, ma non a raggiungere. Cosa posso fare?*

R A volte potrai arrivare a questi luoghi partendo da altri. Certi tipi di Psinergia potrebbero aiutarti a raggiungere luoghi altrimenti irraggiungibili. Prima di poterli raggiungere forse dovrai imparare a usare nuove Psinergie. Naturalmente sai già che puoi fare dei piccoli balzi, vero? Prova anche così.

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

Nota: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

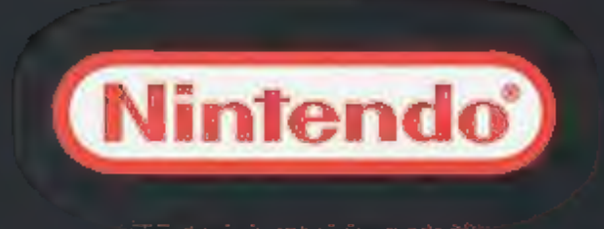
LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY ADVANCE E GAMECUBE

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

OGNI MESE IN EDICOLA

future games
Il meglio per i videogiocatori



PRINTED IN GERMANY